平成25年8月30日発行・発売(偶数月30日発行・発売)
第14巻 第8号 通巻159号

ARCADIA

WCCF48総選挙!

特別付録 WCCF IC 11-12 非排出EXカード

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌

アルカディア 2013年10月号

No.159 特別定価1,380yen

●まさかのストーリーコミック連載開始!! 召還!剣豪学園
●天下三分の計、ついに発動!? 恋姫☆ようちえん
●いつもごゆるり格闘ゲーム部物語 かくげいぶ!
●単行本発売決定! そして第一部完!! WARNING!!ダライアスさん
●ショートノベルシリーズ、復活!! 弾幕少女
●ウメハラとゲームとの出会い!! ウメハラコラム



巻頭特集1
●WCCF IC 11-12を味わいつくせ!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012特大号

●「11-12」のセンターを飾るのはだれだ!? **WCCF48総選挙**
●スキル固定大会で謎を検証!! **チームスタイル徹底検証杯**
●U-5仕様全国大会特別企画! **声に出して読みたい伝説の白カード**





巻頭特集2
●これさえ読めば万全!
LORD of VERMILION III
LoVの夏、ゲーセンの夏。

●全150枚の使い魔を徹底解剖! **全使い魔カード解説**
●今作の操作に迷っても安心! **ゲームプレイの手引き**
●デッキ作成のセオリーを伝授! **デッキ構築の基礎知識**
●日本一の「LoV Re:2」やり込み男「KAZ」! **第五回公式大会覇者インタビュー**

特別付録 ここでしか手に入らない特製カード!!



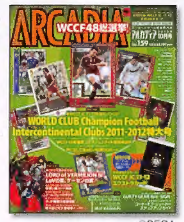
●非排出EXカード!
WCCF IC 11-12 エクストラカード

攻略
●得意距離ごとのセオリーを意識せよ! **ガンスリンガー ストラトス**
●TOMOSUKE氏が語る「ひなビタ」とは!? **BEAT MAXIMUM**

新作
●人気シリーズ最新作、ついに見参!! **GUILTY GEAR Xrd -SIGN-**
●思考型TCGを遊び尽くせ! **コード・オブ・ジョーカー ステップアップガイド**


PS3
PlayStation 3
CAPCOM
カプコン不朽の名作ファンタジーが、待望の復活!!
DUNGEONS & DRAGONS
ミスタラ英雄戦記
ダンジョンズ&ドラゴンズ®—ミスタラ英雄戦記—
好評発売中 希望小売価格:3,990円(税込)
CERO B 12才以上対象
携帯サイトはこちら!
ファン待望の2作品がHD化で復活!
ダンジョンズ&ドラゴンズ® タワー オブ ドゥーム
ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ™
ビギナー向けから超難関までの難易度やゲームルールなど自分の好みに設定可能!!
4人協力プレイ対応!
オンライン対応予定!!
それぞれ能力の異なるキャラクターを選び、協力プレイで熱く盛り上がれ!!
追加要素充実!
多数の開発資料!
ここでしか見られない映像特典!
ファン待望のアーカイブ!!
ファン必涎の開発資料や、アーケード当時の開発者インタビューなど、ここだけでしか見られない特典を収録!
■ プレイ人数:1～4人(オンライン対応予定:協力プレイ)
■ ジャンル:RPGアクション
Facebook:http://www.facebook.com/capcom.dnd.jp
ツイッター:@capcom_dnd_jp #ミスタラ英雄戦記
公式サイト:http://www.capcom.co.jp/DandD/
デジタル版も好評配信中!
数量限定特典
剛田チーズ(BENGUS)氏描き下ろし「PS3スペシャル カスタムテーマ」ダウンロードコード同梱!
詳しくは公式サイトで!
"PS"、"PS3"、および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
© 1974, 1993, 1996, 2013 Wizards of the Coast LLC. Dungeons & Dragons, Chronicles of Mystara, Wizards of the Coast, their respective logos, and character likenesses are property of Wizards of the Coast LLC. All rights reserved. Distributed by CAPCOM CO., LTD.
株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
★ カプコンホームページ:www.capcom.co.jp ★ カプコン携帯サイト:mcap.jp
★ オフィシャルネットショップ「イーカプコン」営業中!:www.e-capcom.com
★ カプコン公式フェイスブック "Capcom Unity Japan" http://www.facebook.com/capcomunity.jp/
MY CAPCOM マイカプコン
登録無料!会員募集中!
★カプコンゲームをより楽しむWEBサービス!
www.capcom.co.jp/mycapcom/

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル) No.159 2013 OCTOBER



特集1 今夏最大の期待作を44頁の大ボリュームで徹底特集! この特集さえ読めば、快適に遊べること間違い無し!!





特集2 『WCCF IC』最新情報&攻略情報満載!!



ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

かくげいぶ! 出張版 by I-Ka



発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

今夏最大の期待作を44ページの大ボリュームで徹底特集!

LoVの夏、ゲーセンの夏。



**『LORD of VERMILION III』稼働開始!!
これから遊ぶ人、すでに遊んでいるという人も、この特集を読めば、より深く楽しめること間違いなし!　さあ、ゲーセンへ行こう!**

LORD of VERMILION III
■メーカー　：スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンラインマルチ対戦型トレーディングカード
■操作方法：タッチモニター+3ボタン+トレーディングカード
■稼働日　　：2013年8月22日より順次稼働開始
■使用基板：TAITO Type X3
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

※画面写真などは開発中のもので、製品版と一部異なる場合があります。
※使用している画面写真の一部はチュートリアルや模擬戦のもので、全国対戦時とは、施設の場所などが異なっている場合があります。
※掲載しているデータや数値などは編集部調べです。
※本文中では、使い魔名を[　]、アビリティ名を《　》、タイプ名を<　>、アーツ名を「　」で表記しています。

Text : age／ADL／HSY／伊勢猫／凡　イラスト: げっつ☆先生

この特集を読めば、快適に遊べること間違い無し!!

LoVを遊びに店（ゲーセン）へ行こう!



INDEX

分身となる16人。キミに決めた!!

キャラ選びのススメ

選択できるプレイヤーキャラクターは16名。そのタイプは多種多様だが、ゲーム性の視点から見ると、性能差は皆無。見た目や声など、自分の好みで選択してOKだ。

キミの分身となる個性的な16キャラクターたち。一度決めたキャラクターとプレイヤー名は後から変更できないので、じっくり考えてから選ぼう！　10月から解放されるストーリーモードを見据えて、生い立ちから選んでもいいし、好みの容姿から入るもよし、はたまたキャラクターボイスから決めたっていい！　キミはだれを選ぶ？

ギデオン　CV：梶 裕貴



レム教の聖地ザルニのマギナレム大神殿を拠点とする、レム聖騎士団の生き残り。レム教団の庇護の元、神官長の娘・アンジェラと共に兄妹のように育てられた。<大侵攻>のおり、民と教団を守り戦った父親を目の前で殺された彼は、紅蓮皇帝への復讐を誓う。

アンジェラ　CV：福圓 美里



マナ信仰の総本山マギナレム大神殿に仕える神官。神官長の娘である彼女は、レム教団の庇護の元、聖騎士団長の子・ギデオンと共に兄妹のように育てられた。<大侵攻>から逃げ延びた彼女は、衆生救済を謳うレムの教えと現実との間に揺られながらも剣を取る。

イスカル　CV：石田 彰



<大侵攻>のおり、いち早く紅蓮皇帝に従う意を示した『売国王』クレール・メトキオール王の息子。ジュリアとは双子の兄妹。父王亡き後、王にあるまじき父の行いを恥じ、王族としてその汚辱をすすぐため、自ら反乱軍を立ち上げる。

ジュリア　CV：堀江 由衣



<大侵攻>早期、真っ先に紅蓮皇帝への恭順を示したメトキア国王の娘。イスカルとは双子の兄妹。『売国王』と蔑まれ、暴徒と化した領民の放った矢を受けて死んだ、愛する父王の行いの正しさを証明するため、剣を取り、戦いへの道を踏み出す。

スキピオ　CV：寺島 拓篤



最後まで紅蓮皇帝への抵抗を続けたニフリキア沿岸部を支配する海の民・ヤシュの子。ガオ族の娘ディードとは、幼い頃からの喧嘩友達。皇帝軍の姦計により起きたガオとの部族抗争の最中、命を落とした養父の意思を受け継ぎ、皇帝との戦いを決意する。

ディード　CV：佐藤 利奈



勇猛で知られる、ニフリキアの広大な山脈を支配する山の民・ガオの族長の娘。交易関係にあったヤシュ族のスキピオとは、幼い頃からの喧嘩友達。皇帝軍が仕掛けた部族抗争の最中、死した父から族長の座を継いだ彼女は、小さな肩にガオを背負い立ち上がる。

バルド　CV：東地 宏樹



ヘルマン傭兵団に育てられた戦災孤児。サガン地方防衛線のおり、斥候に出ていた彼が本体に戻った時に見たものは、全滅した傭兵団と村人達、そして呆然と立ち尽くす村の娘・ヒルダの姿だった。彼は、皇帝軍と戦いながら、傭兵団を壊滅させた仇を探し続ける。

ヒルダ　CV：茅野 愛衣



大陸北方サガン地方に住まう山岳部族の村娘。得意な占札に凶兆が浮かんだ夜、迫る皇帝軍から逃げ、山間部へと追いつめられた村人達は、村に駐留していた傭兵団ごと謎の壊滅を遂げる。一人生き延びた彼女は、傭兵団の見習い・バルドに助けられ山を脱出する。



『LORD of VERMILION Ⅲ』の世界

~ PROLOGUE ~

古に塔の伝承あり
煉獄と呼ばれるその塔
頂に至りし者
未だ存らず
塔を極めし者あらば
創世の神と出会い
無限の支配者とならん
その王の姿
紅蓮なるが故に
異世界の言葉にてかく呼ばわる
"ロード・オブ・ヴァーミリオン ＜紅蓮の王＞"と ──

［レムギア年代記第３章］

ヴォルフ

CV：森川 智之



商業都市アルギアの裏町を根城とする盗賊。義に熱く、生来の度胸と腕っぷしから周囲に一目置かれていた彼は、親友のアルス、マニカと共に一大盗賊グループを率いていた。＜大侵攻＞の混乱の最中、行方をくらませたマニカを探し、運命の戦いに身を投じる。

アルス

CV：諏訪部 順一



大陸南部の都市アルギアの貧民街を仕切る盗賊団頭目の子。父親の権勢に頼ることなく、持ち前の頭脳で、剛腕のヴォルフ、魔物憑きの少女マニカと共に、自身の盗賊団を率いて裏社会で名を馳せる。＜大侵攻＞の最中、姿を消したマニカを追い戦いに身を投じる。

アズーラ

CV：三木 眞一郎



幼い頃に暗殺組織ジグラトにさらわれ、＜アサシン＞として育てられた青年。冷静沈着、あらゆることを淡々と「任務」としてこなす。ある任務をきっかけに組織への不信を抱いた彼は、＜大侵攻＞の混乱に紛れ、イージアと共に組織からの脱出を試みる。

イージア

CV：小林 ゆう



アズーラと共に暗殺組織ジグラトで、＜アサシン＞として育てられた少女。"一流の暗殺術"を仕込むための過酷な訓練と任務により、自身の心、感情のありかを見失ってしまっている。アズーラと臨んだ「最終試験」をきっかけに、組織への不信を募らせる。

琥珀

CV：日野 聡



大陸の東・朱夏に生まれた武家の子。幼くして城勤めについた彼は、地下牢に幽閉されつつも、飾らぬ明るさを持つ黒曜姫に仕えることとなる。＜大侵攻＞を避ける生贄として、"忌み子"黒曜と共に大陸に流される決意をした彼を、過酷な運命が飲み込んでいく。

黒曜

CV：釘宮 理恵



東方の島国・朱夏の領主の娘。その眼に凶印を持つ彼女は、呪われた子として幽閉される。暗く孤独な地下牢で彼女の悲しみを癒したのは、側人として仕える少年・琥珀であった。数年後、皇帝への生贄として大陸へと流された二人は、戦いの渦に巻き込まれていく。

テオ

CV：斎藤 千和



大陸最古の都市リンドラの魔道師の実験室で生み出された『半妖』の少女。失敗作として赤子の時分に見世物小屋に売り飛ばされ、不遇な生を強いられていた。＜大侵攻＞の混乱に乗じ逃げ出した彼女は、自らを"人間"と証明するため、皇帝軍と戦う決意をする。

テレーゼ

CV：悠木 碧



自由都市リンドラの地下墓所に隠れ住む魔導師に生み出された『半妖』の少女。人外の戦闘力を持つが、人の心を持たず、感情そのものも非常に希薄。＜大侵攻＞早期に、保身の為に魔導師により皇帝軍へと捧げられた彼女は、戦いの最中、運命の邂逅を果たす。

GETTING STARTED

ゲームプレイの手引き

これからゲームを始める新規プレイヤーに向けて、まずはゲームモードやプレイヤー登録などの必須な項目をレクチャー。サテライトに座って戸惑わないように、あらかじめ下準備を済ませておきたい。



新たなる『LoV III』の世界へようこそ!!

スクウェア・エニックスが贈る『LoV』シリーズの最新作『LoV III』は、アーケード専用筐体を使用したトレーディングカードゲーム（TCG）。この本作をプレイするためには、ゲームのプレイ料金だけでなく、カード操作に使う"使い魔カード"が必要不可欠だ。まずは自動販売機を兼ねたメインユニットで、プレイに必要な"スターターパック"などをあらかじめ購入。メインユニットが設置されていない店舗であれば、店員に声をかけて各種パックを購入しておこう。

スターターパックを入手できた後は、空いているサテライト筐体（8ページ参照）に着席してプレイ料金を投入。以下の操作手順に従って、プレイヤー登録をすればOKだ！

■各種パックの販売価格　一覧

商品名称	価格
スターターパック	200円
スリーブパック	300円
NESiCAパック	300円



スターターパックに入っていないが、ほかのゲームで使用しているNESiCAなら使用可能。1枚も持っていない場合のみ別途購入しよう。



稼動初期の段階で選択可能なゲームモードは、闘技場をはじめとした3モード。運命の扉と銘打たれたストーリーモードは、全国の稼動店舗がそろった後の10月から開放される予定だ。

運命の扉（ストーリー）は……バージョンアップで開放予定!!





LoV3.netは、フィーチャーフォンとスマートフォンから閲覧可能。設置店舗の検索機能があるので、最寄りの店舗を探すのにも役立つこと間違い無し!!

機能満載なオフィシャルモバイルサイト "LoV3.net" に即アクセス！

いまやアーケードの定番と呼んでも過言ではない、ネットワーク連動型の公式モバイルサイト。本作にもゲームと連動した"LoV3.net"が用意されており、会員登録することでプレイヤーデータや使い魔データの閲覧など、多彩な機能を利用できる。また、前作プレイヤー向けのサービスとして、"プレイヤーネームとNESYSカードID"を入力すれば、『LoV Re:2』から『LoV III』に称号データを引き継げるぞ！

■ LoV3.net QRコード

会員用コンテンツの利用は基本無料だが、パケット代などの通信費用はプレイヤー負担。また、有料会員限定コンテンツの利用には、月額利用料金が別途発生する。

プレイ前の下準備

シリーズ最新作『LoV III』には、NESiCAの認証システムが採用されており、初回プレイ時のプレイヤー登録が必要。具体的な登録手順は至ってシンプルで、NESiCAの認証後に使用キャラクターを選択、プレイヤーネームを登録するだけでOKだ。ちなみに前作まで使っていたNESYSは使用できないので、NESiCAの新規ICカードを用意すること。



初回以降のプレイ時であれば、登録してあるNESiCAをリーダーにかざすだけで認証完了。"LoV3.net"にICカードのIDを登録すれば、各種サービスを利用できるぞ！

初回プレイのプレイヤー登録&操作手順



STEP 1：新規のNESiCAを登録する

筐体右側のカードリーダーに新規カードをかざして、選択画面で「OK」を続けて選択。クレジット投入後「START」が光るので、画面をタッチして次に進もう。



STEP 2：使用キャラクターを選択

男性八人＋女性八人の16キャラクターから、プレイヤーとして使用する一人を選択して「決定」をタッチ。キャラ性能は同じなので、見た目の好みで選んでOKだ。



STEP 3：プレイヤーネームを入力

プレイヤーキャラクター選択後は、ゲームで表示されるプレイヤーネームを入力。最大10文字まで入力可能なので、初回プレイの前に登録ネームを考えておきたい。



STEP 4：ゲーム説明Iを選択する

プレイヤー登録が済んだ段階で、モード選択画面へ移行。チュートリアルを受ける場合は「ゲーム説明I」、スキップするなら「今すぐプレイする」をタッチしよう。

GAME MODE

ゲーム説明（チュートリアル）

基本システムを学ぶためのチュートリアルモードで、前後編に分かれた“ゲーム説明Ⅰ”と“ゲーム説明Ⅱ”を任意で選択してプレイ可能。『LoV Ⅲ』のプロローグ部分も兼ねており、指南役“ドゥクス”とのイベントを絡めたミッション形式で進行していく。なお、モード開始時にスターターパックに封入された使い魔カードの登録が必須となるので、あらかじめ購入しておくこと。



プレイヤー登録したキャラクターを主人公とした導入パートで、『LoVⅢ』の世界観とともに基本システムをレクチャー。仮面を被った女性騎士・ドゥクスが基本的な操作方法などの指南役を務めてくれる。

本作独自のマルチバトルにおける対戦ルール（12ページ参照）や基本操作（15ページ参照）など、ゲーム展開の流れに沿った形で教えてくれる。いわゆるミッションクリアー形式のゲーム進行とはなっているものの、ミッションに失敗してもペナルティーは無いぞ！





マッチング画面の並び順は、スタートするゲートの位置を示したモノで、下段側が自分を含めた自軍プレイヤー、上段側に敵軍プレイヤーが表示される。また、使い魔の各種データは、プレイヤーのアビリティやアーツといった詳細データへと切り替えられる。

プレイ結果に応じてもらえる“ソウル”は、ためることで“称号Lv”が段階的にアップしていく。また、“称号Lv”とは別に、戦績によって“リーグ”が変動していく（スタート時はブロンズリーグ）ような仕組みになっている。



GAME MODE

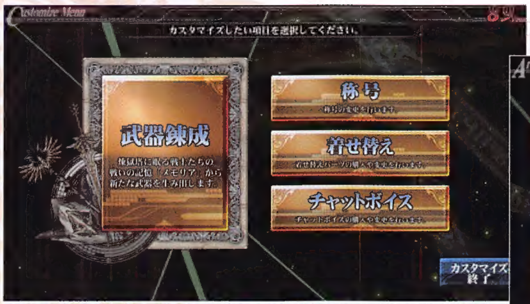
闘技場（全国対戦）

NESiCAのオンラインネットワークを介して、全国各地の店舗と最大四人vs.四人がマッチングされる全国対戦モード。モードを選択した直後は、使い魔カード＆プレイヤー設定などの登録画面（下記参照）へと移行する仕組み。各項目の登録や設定が済むと、プレイヤーの対戦ランク“リーグ”のクラスに準じたメンバーが集まるネットワーク対戦が開始される。

GAME MODE

カスタマイズ

その名の通りにプレイヤーをカスタマイズするためのモードで、“武器錬成”による新たな武器の作成がメインコンテンツ。具体的には対戦報酬で得た“メモリア”や“霊珠”、“ルーン”を素材として、プレイヤーが装備可能な武器を作り出せる。また、ゲーム内通貨の“ルーン”を消費することによって、キャラクター別に用意された着せ替えパーツやチャットボイスなども購入可能だ。



カスタマイズできる項目は、武器錬成／称号／着せ替え／チャットボイスの全4項目。武器錬成やアクセサリー購入には、素材やルーンが必要だが、装備変更ならタダでできる。なお、1プレイに1回の利用制限があるので……カスタマイズのご利用は計画的に！

メインコンテンツとなる武器錬成では、ジョブ（19ページ参照）別に用意された武器を錬成可能で、武器の性能はランダムで決定される。ちなみに高級素材の“霊珠”を使った“霊珠錬成”では、“通常錬成”よりも性能の良い高ランク武器が錬成されやすくなる。



ゲームプレイ前の登録＆操作手順



STEP 1：カードを登録する

闘技場などのマルチプレイでは、最初にプレイヤー＆使い魔カードを登録しておく。最大7枚の使い魔カードが使えるぞ！



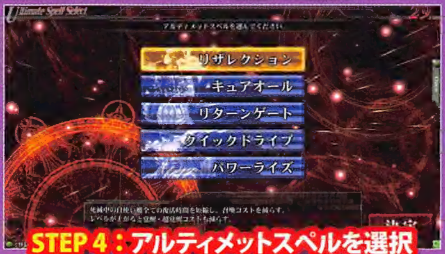
STEP 2：プレイヤーの種族を選択

プレイヤーの種族は、1プレイごとに変更可能。「人獣／神族／魔種／海種／不死」の5種族から1つを選択でき、「種族限定ボーナス」（18ページ参照）に影響を及ぼす。



STEP 3：武器を選んで装備する

3種類のジョブに対応した武器を装備することで、プレイヤーのジョブと使用アーツが変化。なお、攻撃力とアビリティの種類は、錬成した武器性能が反映される。



STEP 4：アルティメットスペルを選択

自ユニット全体に特殊効果を及ぼすアルティメットスペルから、ゲーム中に使うスペルを1つだけ選択。全5種類のスペル効果などについては、17ページを参照してほしい。

ゲーム終了時の特典

ゲームプレイで得た貢献ポイントや順位に応じて、プレイ終了時に“宝箱”が戦利品として手に入る。原則として中身はランダムだが、宝箱のグレードが高いほど量と質に期待が持てるようだ。なお、対戦成績は使い魔カードの払い出し枚数に一切関係なく、1プレイで1枚ずつ必ず払い出される。



各種メモリアやルーンは出やすく、高級素材の霊珠は出づらい。プレイ後の戦績が良ければ入手しやすい？

LoV Labo **チュートリアル**：チュートリアルプレイ後、もし失敗した項目があった場合はそれをチェックしておき、本誌を読み返してみよう。何が不足していたのか、復習できるハズだ。また、チュートリアルで教えてくれることは基礎となるので、数回プレイ後に改めてチュートリアルを選択してみると、よりゲームシステムを理解できるハズ。試してみてほしい。

ARCADE MACHINE

筐体の名称と操作

指先で操作するタッチモニターに加え、カード操作を感知するプレイスクリーンまで搭載した専用筐体の機能を解説。パックの販売機を兼ねたメインユニットは、機能満載なので一通り触ってみよう。



サテライト筐体



❶使い魔カードの排出口

使い魔カード（ピロー入り）が出てくる場所。

❷プレイ料金の投入口

コインの投入口で、返却口は足下の右側だ。

❸スタートボタン（黄ボタン）

コイン投入後、ボタンを押すとゲーム開始。

❹NESiCAリーダー

NESiCA（ICカード）を読み取る認証装置。

❺表示切り替え／アーツボタン（緑ボタン）

【メニュー選択時】表示の切り替え
【ゲームプレイ時】アーツ発動

マルチバトル中に押すことで、使い魔固有のアーツが発動するボタン。メニューの選択時は、表示切り替えボタンとして機能する。

❻キャンセル／アルティメットスペルボタン（青ボタン）

【メニュー選択時】項目のキャンセル
【ゲームプレイ時】アルティメットスペル発動

マルチバトル中に押すことで、アルティメットスペルが発動するボタン。メニューの選択時は、項目キャンセルが割り振られている。

❼決定／シフトボタン（赤ボタン）

【メニュー選択時】項目の決定
【ゲームプレイ時】ユニットの同時選択

"ボタンを押し続け＋画面上のユニットをタッチ"で、複数ユニットを同時に選択できる。メニュー選択時は決定ボタンとなっている。

❽イヤフォン端子

標準的なイヤフォンを接続可能な凹型端子。

❾音量ボリューム

イヤフォンの音量を調節するためのつまみ。

メインユニット筐体





❶パック購入ボタン

購入代金の投入前に押しておく選択ボタン。

❷購入代金の投入口

パックを選択してからコインを入れること。

❸NESiCAリーダー

動画予約をしたICカードを確認する装置。

❹メディアBOX／USB端子

USB端子を保護するためのカバー付きボックス。動画ダウンロード時のみ開放される。

❺項目の選択／決定ボタン

メインモニターの項目で使う各種ボタン。

プレイ動画の予約／保存

設置店舗で自分がプレイしていた様子を、リプレイ動画として出力する"動画作成"が可能。具体的な手順としては、対戦終了時にサテライトで動画予約した後、メインモニター上で動画作成を選択。USB端子のある保存メディアに動画をダウンロードできる。





データは筐体保存なので、予約した店舗のみダウンロード可能。保存メディアには、2GB以上の空き容量が必要となる。

ビギナー基礎講座 ドウクスの小部屋 其の弐



「NESYS（ICカード）は使えません」

LoV Labo **プレイ動画補足**：プレイ後のリザルト画面で録画予約すると、メインモニターにて、プレイ後から最大1週間の間、データをコピーできる。その動画は、プレイした店舗でのみ回収可能だが、NESiCA1枚につき、最新予約の1回のみが有効となる仕様だ。また、USBメモリー程度の大きさであればほとんどの製品が大丈夫だと思うが、大型のHDDなど蓋が閉まらない大きさのものにはコピーできないので、ご注意を!

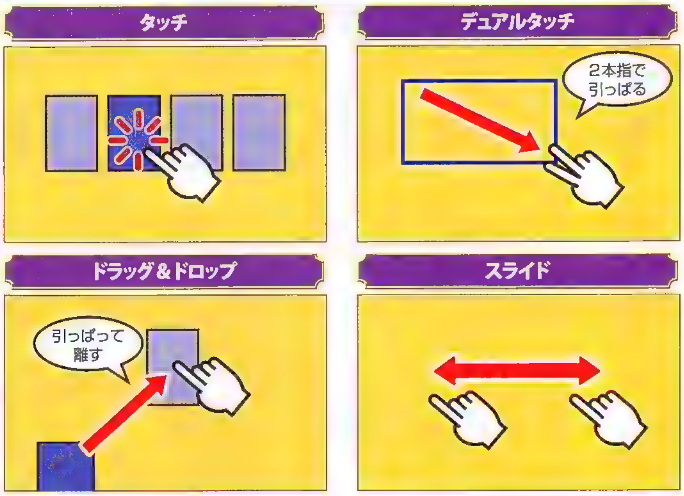
タッチモニター

『LoV Ⅲ』のサテライト筐体には、指先の画面操作を感知する静電容量方式タッチモニターを採用。基本的な部分のゲーム操作であれば、タッチ／デュアルタッチ／ドラッグ＆ドロップ／スライドといった、４種類の画面操作と各種ボタンの組み合わせで操作できる。タッチモニターを使った具体的な操作方法については、基本操作のシステム解説にまとめておいたので、そちらのページを参考にしてもらいたい（15ページ参照）。

モニターに触れるだけでゲーム操作が可能!!

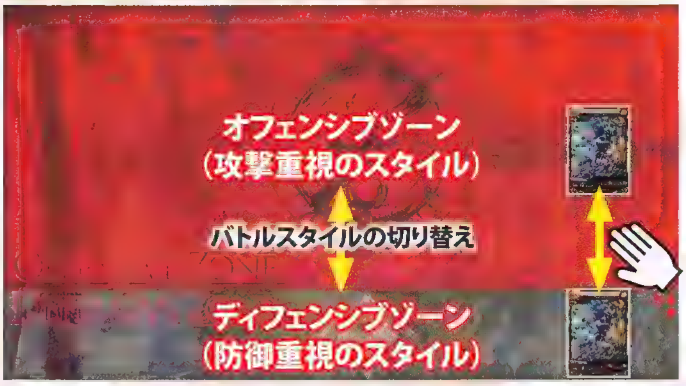


スマートフォンユーザーであれば、タッチモニター操作にも割となじめるハズ。やや入力方法が特殊なデュアルタッチは、２本指を固定した状態で角をナナメ方向へ広げる感じだ。



プレイスクリーン

スタイル切り替えのカード操作



プレイスクリーン上に置かれたカードは、特定の動かし方がカード操作として認識される。なかでもユニットの"スタイル切り替え"は、重要なカード操作の一つ。定位置の"オフェンシブゾーン"から、盤面下側の"ディフェンシブゾーン"に配置移動させることで、ユニット性能を切り替えられる（19ページ参照）。さらにオフェンシブゾーン限定のカード操作としては、"スマッシュアタック"入力（下記参照）なども存在する。



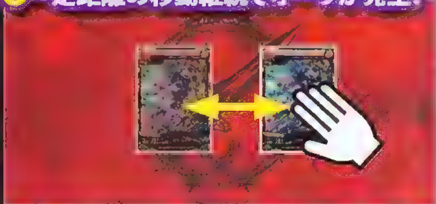


ディフェンスゾーンに置かれた使い魔は、ジョブごとに性能が大きく変化。中でもディフェンダーは、"施設制圧ができない"ので注意。

スマッシュアタックのカード操作

アタッカー　ダッシュアタック

❶一定距離の移動継続でオーラが発生！



❷カードを動かして素早く元に戻すと攻撃



一定距離の移動継続でオーラエフェクトが発生し、この状態で"カードを動かして素早く元に戻す（前作の"散スマ"と同じ操作）"とダッシュアタックが発動！　前方ダッシュで移動した後、進行方向に向かって攻撃を繰り出せる。

ディフェンダー　スロウアタック

❶傾けて元の位置に戻すとオーラが発生！



❷オーラが消えてしまう前に接近して攻撃



"一定角度まで傾けてから、カードを元の位置まで戻す（前作の"単スマ"に近い操作）"とオーラエフェクトが発生！　オーラをまとった状態でユニットが攻撃すると、対象の移動スピードを一定時間ダウンさせるスロウアタックを繰り出せる。

マジシャン　スプレッドショット

❶カードを動かし続けるとオーラが発生！



❷オーラが消える前に遠距離を範囲攻撃



"カードを一定時間以上、円を描くように動かす（前作の"複スマ"と同じ操作）"とオーラエフェクトが発生！　この状態でユニットが攻撃すれば、スプレッドショットを発射可能。さらに連続入力が成立すれば、攻撃範囲も広がっていく。

LoV Labo　プレイスクリーン豆知識　従来までのシリーズに比べ、プレイスクリーンは上下が狭まっている。[illegible] 動が変更されてしまうことも。間違ってほかのカードをディフェンシブゾーンに移動してしまわないように注意しよう。

GAME SCREEN

ゲーム画面の見かた

戦略性の大幅アップにともなって、画面から読み取れる情報は従来と変わっている『LoVⅢ』。
まずはカードアイコンで自分の状況を把握することから始めよう。



マルチバトル画面

❶プレイングメッセージ

ユニットが取った行動の開始時など、さまざまなテキストメッセージを表示するエリア。

❷選択している情報

現在選択しているものを表示し、タッチで選択状態を解除可能。カードの場合は右上矢印のタッチでカード裏面に切り替わる。

❸行動指示と対象情報

指示した行動と対象ユニットの情報。対象画像をタッチすれば、行動をキャンセルする。

❹マナゲージ

ユニットの召喚／覚醒／超覚醒／アーツ発動で、必要となるマナ残量を示したゲージ。ゲージ1個分が10マナの表示となっている。

❺システムメッセージ

プレイ状況に応じて、撃破／破壊／制圧／妨害／防衛のランキングポイントが加算された際に表示されるメッセージ。



カードアイコン情報



カードアイコンの状態表示



カードアイコンの状態表示は、以下の通りとなっている。a：召喚済みのユニット／b：選択中のユニット／c：待機中のユニット／d：選択できないユニット。

❶召喚／覚醒／超覚醒OKアイコン

召喚／覚醒／超覚醒に必要なマナがたまって、召喚や覚醒が可能な状態を示したアイコン。

❷召喚／覚醒／超覚醒コスト

召喚／覚醒／超覚醒に必要なマナの数を示したコスト表示。マナゲージと連動している。

❸帰還／駐留アイコン

召喚済みのユニットが、該当施設に帰還（左側）／駐留（右側）した状態を示したアイコン。

❹ユニットHP(耐久力)ゲージ

ユニット耐久力を示したゲージ。該当施設に帰還／駐留すれば、時間経過で回復できる。

❺ユニットの状態変化

アビリティやアーツ、アルティメットスペルによるステータスの変化を示したアイコン。

❻召喚／覚醒／超覚醒の状況

左側から召喚／覚醒／超覚醒の有無を示し、それぞれの形態になるとアイコンが点灯する。

❼アーツ使用コスト

ユニット固有のアーツ発動に必要なマナコストの表示。発動可能でアイコンが点灯する。

❽アーツアイコン

アーツ発動が可能な状態で点灯するアイコン。発動後はウェイトタイマーが表示される。

❾復活ウェイトタイム

ユニットの死滅後、再出撃できない待機時間カウント。プレイヤーのみ待機時間が短い。

❿ジョブの種類

3種類のマークと色によって、それぞれに対応したジョブを示している（19ページ参照）。

⓫現在のバトルスタイル

ユニットのバトルスタイルを示したアイコン。カードの配置で自由に切り替えられる。

⓬ユニットに指示している行動

対象ユニットが実行中の行動コマンド。マナ吸収のみ、タイマーの役割も兼ねている。

LoV Labo [illegible]
また、ほかのユニットを操作するつもりでうっかり触ってしまったことに気付かず、マナタワーの周辺でボッ立ちのママ放置されてしまうことも十分あるので注意したい。

対戦全体情報



❶プレイヤー情報
味方勢力（左側）と敵対勢力（右側）に別れた参加者アイコン。タッチで詳細情報を表示。

❷王冠アイコン
その時点でのRPの総合トップを示したアイコン。開始直後と終了間際は表示されない。

❸チャットメッセージ
味方勢力のプレイヤーが発したチャットメッセージ。敵対勢力のメッセージは非表示。

❹残りの対戦TIME
１試合に設けられた480カウントの制限時間表示。ゼロになった時点で対戦終了となる。

❺宝箱アイコン
プレイ内容に応じて、対戦中にランダムで獲得できた宝箱。最大３個まで獲得できる。

❻アルティメットスペルゲージ
アルティメットスペルの名称と発動レベルの表示。時間経過でゲージが増加し続ける。

❼総アルカナストーンゲージ
３個ずつあるアルカナストーンの合計耐久力。味方勢力が青色、敵対勢力を赤色で表示。

❽アルカナストーンゲージ
アルカナストーンの破壊状況を個別に表した耐久力ゲージ。それぞれ位置も示している。

ユニット情報



❶ユニット名称
プレイヤー／使い魔ユニットの名称表示。

❷ユニットに指示している行動
対象ユニットが現在実行中の行動コマンド。

❸アーツアイコン
アーツを発動できる状態を示したアイコン。

❹HP(耐久力)ゲージ
ユニット耐久力を示している残量ゲージ。

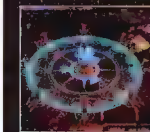
❺攻撃ウェイトゲージ
ユニットの攻撃タイミングを示したタイムゲージ。時間経過でゲージがたまり、MAX状態で接敵すると自動的に攻撃を繰り出せる。

❻ATK(攻撃力)／DEF(防御力)
攻撃力（赤色）と防御力（青色）のパラメータ数値。状態変化がリアルタイムに反映される。

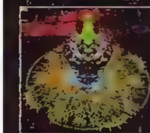
❼ユニットの状態変化
ユニットのステータス変化を示したアイコン。

❽眷属／ユニットサークル
ジョブを表した配下とサークル。サークル色は、自軍＝青色／友軍＝緑色／敵軍＝赤色。

フィールド施設情報



ゲート
勢力別に4カ所ずつ設置された施設。召喚／帰還が可能で、帰還後は自軍タワーからも再出撃可能。原則的として制圧や破壊はできない。



マナタワー
5カ所に設置された施設。自軍制圧下にあれば、召喚／マナ吸収／駐留を指示できる。制圧数に応じ、時間経過で得るマナのタイマーが早くなる。



アルカナストーン
勢力別に3カ所ずつ配置された施設。敵対勢力のストーンをすべて破壊すると、その時点で勝利。対戦TIMEに関係なく勝敗が決定する。

①制圧／破壊タイマー
制圧／破壊のウェイトタイマー。タイマーが１周すると、制圧や破壊が１段階進む。

②制圧度ゲージ
制圧の進行状況を示したゲージ。制圧を中断した場合は、時間経過で減少していく。

③施設サークル
制圧／破壊／帰還／駐留の行動コマンドを指定する際は、このエリアをタッチする。

④魔法陣
各施設の所属勢力を表した表示。味方勢力下の青色なら、召喚などの行動ができる。



チャットコマンド&ミニマップ情報



❶チャットメッセージリスト
３種類のタグによって、呼び出し可能なメッセージの一覧表示。タッチでメッセージを送信。ドラッグ＆ドロップでも送信できる。

❷画面の表示範囲
タッチモニター上に映し出される範囲を示したワク表示。ミニマップ上をタッチした場所へ、視点カメラを瞬時に切り替えられる。

❸挨拶チャットタグ
あいさつ系のリストを呼び出すアイコン。

❹カスタマイズチャットタグ
任意に設定したメッセージを呼び出すアイコン。

❺作戦チャットタグ
ユニットや施設を対象とした、作戦系のリストを呼び出すアイコン。リストを対象にドラッグ＆ドロップして発言（9ページ参照）。

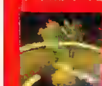
■施設アイコン　一覧リスト

アイコン			アイコンの意味
			ゲート
			マナタワー
			アルカナストーン

■ユニットアイコン　一覧リスト

アイコン			アイコンの意味
			アタッカー
			ディフェンダー
			マジシャン
			マナモン

中立のユニット“マナモン”
特定の間隔でフィールド上に姿を現すモンスター“マナモン”。これを撃破すれば、何とマナが＋10されるぞ！



フィールド上に出現し、ウロウロと移動する謎の中立ユニット。原則的に移動以外の行動を一切せず、どのユニットであっても攻撃1回で撃破可能だ。

LoV Labo　チャットメッセージ：チャットメッセージもカスタマイズすることができる。ゲームをプレイし[illegible]
できそうなものから[illegible]多種多様。キミのお気に入りの台詞を[illegible]

RULE & PROCESS

対戦ルールとゲーム進行

ユニット単位で作戦行動を指示できるようになり、リアルタイムストラテジー(RTS)要素が強くなった『LoVⅢ』。ここではマルチバトル形式へ進化した、対戦プレイの基本的な流れについて解説しておこう。



群雄割拠を生き抜くマルチバトル

『LoVⅢ』最大の特徴といえば、やはり進化した八人によるマルチバトル。プレイヤーは二つの陣営に別れ、互いに協力しながら敵対勢力と戦うことになる。対戦プレイにおける勝利条件は、これまでのシリーズ同様にアルカナストーンを巡った攻防が基本だ。

戦略レベルでの手順としては、大まかに六つのプロセスが存在する。なかでもマナ関連の新システムは、ユニットの召喚やアーツの発動などに必要不可欠な要素。いかにマナを確保して、敵対勢力より有利な状況を作り出せるかが勝利へのカギとなっている。

勝利条件
- 制限時間内に敵軍側の"アルカナストーン"をすべて破壊
- 制限時間が切れた時"総アルカナストーンゲージ"が多い



アルカナストーンを破壊してマルチバトルで勝利をつかめ!

これまでの歴代シリーズと同様に、敵対勢力のアルカナストーンを破壊することがマルチバトルの勝利条件。ただし、破壊までのプロセスに違いがあるので、しっかり把握しておこう。

PROCESS ① "SUMMON" 召喚

ユニット召喚の操作→ 15 ページへ GO!

『LoVⅢ』を象徴する"召喚"とは、"召喚コスト"分のマナを消費して、ユニット(プレイヤーや使い魔)をフィールドへ呼び出す行動のこと。本作における最も基本的な行動だが、それだけに戦略レベルでの重要度が高い。単純計算でユニットの数が多い方が、それだけ行動面で大きなアドバンテージを得られるからだ。

実際の対戦プレイにおいては、スタート時に保有しているマナ残量(18ページ参照)で低〜中コストの使い魔を召喚するのがセオリー。高コストの使い魔だけでデッキを組むと、この時点で大きく出遅れてしまうことになる。デッキ構成次第な部分とはいえ、サポート役になるような10〜20コストの使い魔を入れておくこと。



召喚可能な施設は、味方勢力のゲートとマナタワーのみ! 同じ青色でもアルカナストーンだけは対象外です。



マナゲージをためて使い魔ユニットを召喚!

初手に召喚できない高コストの使い魔だけで構成されたデッキは厳禁!? 戦況の推移に合わせ、召喚する使い魔のコストを上げていこう。

PROCESS ② "MOVE" 移動

ユニット移動の操作→ 16 ページへ GO!

前作まであった"パーティ単位で移動"の制限が解除され、『LoVⅢ』では"ユニット単位で移動"など行動を個別にコマンド指定できる。これにより戦略性の高いユニット運用が可能な半面、全体状況の把握がシビアになったのも事実。ある程度ゲームに慣れるまでは、"デュアルタッチ"などでユニットをまとめて動かすといい。

ユニットの基本操作として移動を取り上げたが、実際に移動コマンドを指定することは少ない。その理由としては、すべての行動が"指定された場所まで移動してから実行される"からだ。慣れてくると動きが直線的で読まれやすい欠点などもあるが、2回に分けるより1回の行動指定で済ませてしまった方が分かりやすい。



召喚したユニットに各種行動を個別指定!

自由度が高い分だけ慣れないうちは戸惑いも多いユニット単位の行動指示。ある程度はまとめて指示するとスムーズにいく(9ページ参照)。



移動だけに限らず、行動済みのユニットは放置されがち。カードアイコン下の行動アイコンでチェックしよう。

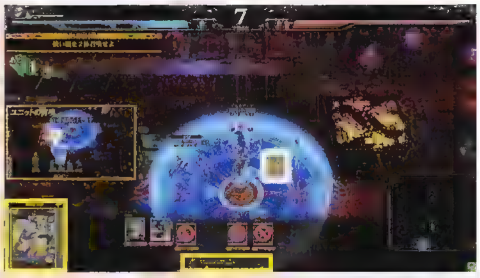
LoV Labo **実話**:今回カットを描いてもらった「げっつ☆先生」はカードゲーム初心者。そのため、取材前に基礎知識を教えておきつつも、どんな失敗をしてくれるのかを随時チェックしていたのだが……取材終盤でもカットと同じようなことをやらかしていた。こちらの想定通りすぎたが、実体験に基づいた内容なので、共感できる人も多いハズ!?

マナゲージと召喚コスト

ゲーム画面の一番下に表示された緑色のゲージは、召喚などに消費される“マナ”の総量を示したモノ。使い魔カードに表記された“召喚コスト”分のマナをためて消費することで、ユニットをフィールド上に召喚できる。ユニット召喚はもちろん、覚醒／超覚醒やアーツにも必要なコストとなっている。

原則としてマナは一定時間の経過でたまるが、それだけでは微々たる量しか増えない。このため中立のマナタワーを制圧下に置いて、“マナ吸収”（16ページ参照）の指示を出して増やす。フィールド上に出没する“マナモン”（11ページ参照）は、マナ入手効率が良いので見つけたら撃破しよう。







時間経過でマナタイマー（左端）が1周するごとに、ゲージ半分の5マナがたまる仕組み。ユニットにマナ吸収の行動を指示した場合も1回で5マナずつたまり、マナモンを撃破した場合のみ、1ゲージ分の10マナが一気に補充されるぞ！

ユニットの死滅と再召喚

召喚されたユニットには、それぞれ召喚コストに応じたHPゲージが設定されている。基本的に敵対ユニットから攻撃されるとHPが減少し、ゼロになって戦闘不能になることを“死滅”と呼ぶ。原則として死滅したユニットは、戦線から強制的に離脱し、召喚される前の待機状態へ戻ってしまう。

こうして死滅したユニットには、プレイヤー＆使い魔ともに“一定時間召喚できない”ペナルティーが発生。カードアイコン上に“復活ウェイトタイム”が表示され、カウントゼロまで再び召喚できない。ユニットのHPが減ってしまったら、“帰還／駐留”（17ページ参照）指示やアーツなどで回復しよう。







プレイヤーと使い魔では、死滅時のペナルティに差がある点に注意！　プレイヤーは5カウントと比較的早く復帰可能だが、基本的に使い魔は一律30カウントもかかる。

PROCESS ③ “ASCENDANCY” 制圧

タワー制圧の操作→ 17 ページへ GO！

フィールド中央部に林立したマナタワーは、制圧数に応じて戦況を有利に運べる施設。例えるならば“前線基地”のような代物で、負傷したユニットを駐留させれば、HP回復まで可能な優れモノ。どれだけ占拠し続けられるかで、勝敗が決まるといっても過言ではない。

このため対戦開始した直後は、最寄りのマナタワーを迅速に制圧するのがセオリー。なお、マナタワーの制圧数が多ければ、時間経過による自然回収速度も多少上昇するのでお得だ。マナタワーを制圧した後は、制圧していたユニットに対して“マナ吸収”（16ページ参照）を指示。マナ総量を増やして、高コストのユニットを召喚していこう！



対戦開始した直後は、ユニット召喚→マナタワー制圧までが1セット。できるだけ行動指示を素早く出し、出遅れないように気をつけたい。

ビギナー基礎講座 ドゥクスの小部屋 其の伍



マナ吸収中に限らず、制圧／帰還中の妨害攻撃もスーパークリティカル！　大ダメージを受けるので要注意！

PROCESS ④ “EVOLVE” 覚醒

ユニット覚醒の操作→ 15 ページへ GO！

『LoVⅢ』からの新要素となる“覚醒”とは、歴代シリーズの“サクリファイズ”や“降魔”に代わる強化システムのこと。原則的にプレイヤーと使い魔を融合させる必要はなく、覚醒可能なユニットでさえあれば、いつでもマナを追加消費して覚醒可能！　さらに特定のユニットであれば、2段階目となる“超覚醒”まで可能だ。

覚醒／超覚醒のメリットは計り知れないが、召喚コストと同じだけのマナが覚醒／超覚醒に必要（一部アビリティなどに例外アリ）なので、あらかじめ強化するユニットを厳選しておきたい。また、高コストの使い魔ほど消費マナも多いため、撃破されると立て直しができないので、うっかり撃破されないように注意すること。

ビギナー基礎講座 ドゥクスの小部屋 其の六



強力なユニットほど覚醒／超覚醒に注ぎ込むマナも膨大！　撃破されないようHP管理をしっかりやること。



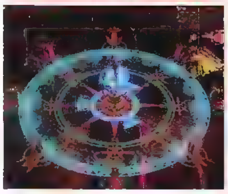
単なるパラメータの強化だけでなく、召喚／覚醒／超覚醒でアビリティも累積されていく。制限時間も無いため、フィールドを蹂躙できる!?

フィールドに設置された3種類の施設

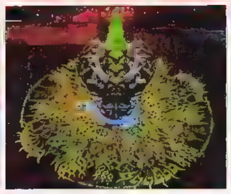
“アルカナストーンを破壊する”といった勝敗条件こそ前作同様だが、マルチバトル形式へと生まれ変わったことで、フィールド構成も大きく様変わりしている。具体的な変化としては、前作まであった“サーチアイ”や“アルカナストーンシールド”といった二つのフィールド施設が無くなっている。

その一方で、中立の“マナタワー”と呼ばれる制圧可能な施設が新たに追加。対して重要施設の“アルカナストーン”は、これまで通りの役割。“ゲート”も役割は同様だが、封印できなくなった。制圧や破壊などの操作手順も変更されているので、それぞれの項目を一通りチェックしてもらいたい。

ゲート



マナタワー



アルカナストーン





帰還／駐留は似て非なるモノ

ゲートの帰還については、味方勢力のゲートと制圧したマナタワーから再出撃が可能。これに対して駐留は、同じマナタワーからしか再出撃できないので要注意だ。

味方プレイヤーとチャットで協力プレイ!

マルチバトルで勝利するためにも、味方同士で連携できるようになりたいものだ。その手段の一つとなるのが“チャット機能”で、キャラクター別に用意されたメッセージによって意思疎通を図れる。なかでも“作戦”メッセージは、対戦の駆け引きに役立つので活用していきたい。





作戦系のメッセージは、「●●●を頼む!」のように主語が抜けた状態。主語の補完にはドラッグ&ドロップを使い、メッセージ①群(右方向の矢印)ならミニマップ上の各種施設、メッセージ②群(左方向の矢印)であればカードアイコンを主語として指定できる。ちなみにチャットメッセージは、味方プレイヤーにのみ送信されるぞ!

PROCESS ⑤ “ATTACK” 攻撃

ユニット攻撃の操作→ 16 ページへ GO！

ユニットの移動と同じく、“攻撃”に関してもユニット単位での行動指示が可能。攻撃したいユニットをターゲット指定すれば、仮に逃げられても自動追尾で攻撃を継続してくれる。とはいえ、個別に指定可能だからといって、無暗に戦線を拡大するのは考えモノ。慣れるまでは把握可能な、一極集中が戦闘の基本と覚えておこう。

攻撃指示を出す上での重要ポイントは、やはりジョブ相性によるクリティカル（19ページ参照）の存在。これを疎かにしてしまうと、手痛い反撃を受けることになりかねない。また、カード操作を併用した“スマッシュアタック”（9ページ参照）は健在だが、単純なダメージアップ手段ではなく、特殊効果を持つ攻撃となっている。

ビギナー基礎講座 ドゥクスの小部屋 其の七



「戦闘状況を把握しておきましょう」

自動でターゲットを攻撃してくれるけど、それで勝てるほど甘くないのが現実。状況を把握して対応していこう。



ジョブの相性が悪いと、コスト差をひっくり返されることもしばしば。相手のジョブを確認して、相性のいいユニットでの攻撃が基本だ。

邪魔な敵軍ユニットは相性重視で撃破しよう!

PROCESS ⑥ “DESTRUCTION” 破壊

ストーン破壊の操作→ 17 ページへ GO！

互いの陣地に3カ所ずつ配置されたアルカナストーンは、マルチバトルの勝敗を決定づける最重要施設。一定範囲に“破壊”指示を受けたユニットが接近すると、破壊タイマーが回転してアルカナストーンゲージが減少。ゲージが無くなると破壊され、3カ所すべてを破壊された時点で、制限時間内であっても対戦終了となる。

味方勢力の友軍と協力し合って、いかに敵対勢力を攻めながら自陣を守れるか、この駆け引きこそが『LoV III』の醍醐味。アルカナストーンの破壊はあくまでも目的であり、必ずしも破壊に参加しなければならないワケではない。フィールド全体の戦況を見極めて、最善と思われる行動を判断し、最終的な勝利をつかみ取っていこう。



味方勢力の勝利を目指すならば、アルカナストーンの破壊は必須事項。とはいえ、それ以外でも貢献できるので、いろいろと試してみよう。

バトルの勝敗を分ける最重要施設を攻略せよ!

ビギナー基礎講座 ドゥクスの小部屋 其の八



「全体ゲージで進捗を確認しましょう」

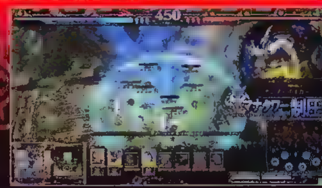
ゲームに慣れないうちは、目先のことに捕らわれがち。広い視野を持って先の展開を読めるようになっていこう。

LoV Lab. 帰還と駐留補足：マナタワーでHPを回復することを「駐留」といい、ゲートでHPを回復する、もしくは移動するためにゲート内へ入ることを「帰還」という。「駐留」中、敵にそのマナタワーを制圧されてしまった場合は、強制的にそのタワーの周囲に放り出されてしまうので注意。また、「帰還」中は、自軍のマナタワーもしくはゲートのどちらからでも出撃可能なので、覚えておこう。USのリターンゲートで帰還後、即座にタワーから出撃することもできるぞ！

UNIT CONTROLES

ユニットの基本操作

ここまでの解説ページを踏まえた上で、タッチモニターと各種ボタンを併用した基本操作をまとめて解説。ユニットの行動ごとに専用操作が用意されているので、指示と操作を関連づけて覚えていこう



使い魔の召喚／覚醒／超覚醒

プレイヤー／使い魔の召喚／覚醒／超覚醒は、いずれもコストとしてマナを消費するユニット運用の基本。それぞれ召喚時に必要なマナが設定されており、コスト分のマナを追加消費して覚醒／超覚醒が可能だ。唯一の例外がプレイヤーユニットの再出撃で、召喚者の特例措置として召喚コストは無い。復活ウェイトタイムがゼロとなれば、マナ消費無しで即座に戦線へ復帰できる。

召喚を始めとしたユニット操作を学ぶには、チュートリアルを兼ねた"ゲーム説明"モードのプレイが最適。とはいえ、行動コマンドの数だけ操作手順もあるので、本誌の操作解説と併せてしっかりと覚えていこう。

また、使い魔の召喚コストや能力データについては、種族別カードリストを解説ページとして掲載。詳しくはそちらをチェックして、デッキ構築に役立ててほしい。

召喚	覚醒	超覚醒
召喚コスト：40マナ	覚醒コスト：40マナ	超覚醒コスト：40マナ







覚醒／超覚醒におけるユニットの強化

召喚コスト分のマナを追加消費する覚醒／超覚醒は、戦況に大きな影響を与えるユニットの強化システム。覚醒／超覚醒が可能なユニットは限られているが、それだけにパワーアップ効果も絶大！　ユニットのサイズが大きくなり、パラメータが段階的に強化される。また、召喚／覚醒／超覚醒によって、それぞれに個別設定されたアビリティがある際は、それらの効果が累積されていく。

召喚	基本能力値	ペルセウス 450 ATK 30 DEF 70
覚醒	1段階強化	ペルセウス 500 ATK 80 DEF 120
超覚醒	2段階強化	ペルセウス 550 ATK 120 DEF 160



使い魔を覚醒／超覚醒させれば段階的にパワーアップ!!

覚醒／超覚醒すれば、パラメータの強化に加えて、設定されたアビリティも追加発動！　アビリティを複数所有した使い魔なら、最大三つの特殊効果が発動するぞ！

ユニット召喚の操作手順

プレイヤー／使い魔ユニットは、それぞれのコスト分のマナ消費でユニットをフィールドへ召喚できる。操作手順は至って簡単で、"カードアイコンを魔法陣へドラッグ＆ドロップ"するだけでOK。

ユニットを召喚可能な施設は、味方勢力のゲートor制圧下のマナタワーのみで、そこに展開された青い魔法陣が目印となっている。ちなみに召喚コスト分の合計マナがあっても、複数のユニットを同時選択できないので1体ずつ順番に召喚しよう。

操作①：召喚可能になったら……



コスト分のマナがたまったカードアイコンには、"召喚OK"の矢印型アイコン(緑色)が点灯！　このアイコンを確認したら、対象となるカ使い魔が召喚可能のサイン！

操作②：青魔方陣にドラッグ＆ドロップ



味方勢力のゲートor制圧下のマナタワーにある青い魔法陣へ、カードアイコンをドラッグ＆ドロップ！　カードアイコンのユニットが、フィールド上に召喚される。

覚醒／超覚醒の操作手順

基本的な操作手順としては、"カードアイコンをユニットサークルへドラッグ＆ドロップ"すれば、対象ユニットの覚醒／超覚醒が成立。操作ミスになって覚醒／超覚醒できない場合は、ユニットの足下を意識しながらアイコンを離すといい。ただし、あくまでも覚醒／超覚醒ができるのは、プレイヤーを含めた一部の使い魔のみ。カードアイコンや使い魔カード（20ページ以降を参照）で、覚醒／超覚醒が可能かどうかを事前にチェックしておきたい。

操作①：覚醒／超覚醒をするには……



追加コスト分のマナがたまることで、"覚醒　超覚醒OK"の矢印形アイコン(黄色)が点灯！　該当使い魔が画面内にいない場合はカードアイコンをタッチすれば画面が切り替わる。

操作②：ユニットサークルにドラッグ＆ドロップ



対象ユニットの足下に表示されたユニットサークルへカードアイコンをドラッグ&ドロップすればOK。超覚醒させる場合も、覚醒と同様の操作で問題無しだ。

LoV Labo [illegible]

ユニットへの行動指示

召喚したユニットに対しては、"ユニット選択→ターゲット指定"でユニット単位の行動を指示できる。行動指示の内容については、ターゲット対象の種類に応じて内容が変化。リストにまとめた全7種類の行動指示が確定した時点で、カードアイコンの下などに行動アイコンで表示される。

これらの行動指示は召喚／覚醒／超覚醒と違って、デュアルタッチやシフトボタン＋タッチ併用による同時指定も可能だ。



行動が確定することで、画面左下にターゲット情報を表示。ターゲット情報の画像をタッチするか、別の行動指示を与えれば、行動をキャンセルできる。

■ユニットの行動アイコン一覧

アイコン	行動の指示内容
—	指示無し（待機状態）
MOVE	移動を指示
BATTLE	攻撃を指示
MANA	マナ吸収を指示
A.STONE	アルカナストーン破壊を指示
TOWER	マナタワー制圧を指示
HEAL	駐留を指示
RETURN	帰還を指示

アーツのコストと発動手順

特定のユニットだけが持つアーツとは、それぞれ固有の特殊効果を持った特殊技のこと。パッシブ発動のアビリティ（特殊能力）とは違い、コスト分のマナ消費でアクティブ発動が可能。それぞれ個別の効果対象範囲が定められており、効果対象の該当ユニットに特殊効果を発揮していく。



アーツのコスト

戦況を覆せるアーツの発動には、発動コストのマナが必要不可欠。発動コストはカードアイコンの下段に表示されており、発動可能な状態になった時点で右端のアーツアイコンが点灯する仕組みだ。

操作：ユニットをタッチで選択して緑ボタンを押す





アーツアイコンが点灯した状態で、アーツ持ちのユニットをタッチで選択。あとは緑ボタンを押すだけで、マナを消費してアーツが発動する。



移動の操作手順

指定した場所までユニットを移動させる操作手順は、"ユニットの選択後に移動先をタッチ"するだけでOK！　移動コマンドが確定したユニットは、指定場所まで最短距離を脇目も振らずに自動で行軍し続ける。いずれの行動コマンドも"行動可能な範囲まで移動してから実行"する。

操作に慣れてきたら、敵勢力ユニットが密集する施設を迂回したい場合や細かく位置取りをするときなどに活用したい。

操作①：アイコン/ユニットをタッチする



画面のユニットorカードアイコンのいずれかをタッチして、移動コマンドを指定したいユニットを指定。カードアイコンのワクが点灯（黄色）したら、選択状態になった証だ。

操作②：移動したい場所をタッチする



ユニットを選択した後は、移動したい場所を再度タッチして移動先を指定する。指定先にユニットや施設があった場合、別行動を指示することになるので何も無い場所を指定しよう。

攻撃の操作手順

敵対勢力のユニットを攻撃したい場合は、"自ユニット選択後に攻撃したい敵ユニットをタッチ"してターゲット指定する。攻撃を指定したユニットの攻撃範囲内にターゲットがいれば、攻撃ウェイトゲージがたまるごとに1回ずつ攻撃を繰り出せる。仮にターゲットした敵軍ユニットが移動した場合でも、自動追跡して攻撃継続可能。指定した敵ユニット撃破後も、周囲（攻撃範囲内）に敵ユニットが居た場合は、自動で攻撃を開始する。

操作①：アイコン/ユニットをタッチする



移動指示と同様に、ユニットorカードアイコンのいずれかをタッチして攻撃させたい自ユニットを選択。カードアイコンが選択状態になったら……。

操作②：攻撃したい対象をタッチする



自ユニット選択状態後、攻撃対象となる敵軍ユニットをタッチで指定。攻撃範囲に複数の敵軍ユニットがいた場合、撃破後も攻撃を継続してくれる。

マナ吸収の操作手順

制圧下のマナタワーからマナを補充する"マナ吸収"は、効率的なユニット運用に欠かせない行動コマンドの一つ。タイマーも兼ねた行動アイコンの吸収ゲージがたまるごとに、ユニット1体で5マナずつ補充され続ける。具体的な操作手順としては、"ユニット選択後に青い魔法陣をタッチ"すればよく、マナ吸収を指示されたユニットが青い魔法陣に乗った時点から吸収ゲージがたまり始める。なお、マナ吸収中に攻撃を受けると、スーパークリティカル扱いになるので注意。

操作①：アイコン/ユニットをタッチする



操作手順は移動同様、画面上の自ユニットorカードアイコンのいずれかをタッチしてマナ吸収させたいユニットを選択。ちなみにマナ吸収速度は、召喚コストが高いほど速くなる。

操作②：自軍タワーの魔法陣をタッチ



自ユニットを選択した後は、味方勢力が制圧したマナタワーの青い魔法陣をタッチすれば吸収開始！　魔法陣の上に乗ってさえいれば、移動中でもゲージが増え続けてくれる。

LoV Labo 指示無し状態の[illegible] [illegible] は、自動で攻撃する。

アルティメットスペルの種類と発動手順

アルティメットスペルとは、対戦中に各プレイヤーが1度だけ使用可能な究極魔法の総称。時間経過とともにアルティメットスペルゲージがたまり、Lv.1以上にレベルアップした状態なら好きなタイミングで発動できる。マルチバトルの参加登録時に、プレイヤーが選択可能なアルティメットスペルは全5種類。それぞれスペル名称と発動効果をリストにまとめておいたので、選択の参考にしてもらいたい。

操作：スペルゲージがたまったら青ボタンを押す



アルティメットスペルゲージがLv.1以上の状態で、青ボタンを押すと選択中のアルティメットスペルが発動! ゲージレベルが高いほど、発動効果も強化されていく。



スペル名称	発動効果
リザレクション	Lv.1：死滅中の自ユニット全員の復活カウントと召喚コストが減少。 Lv.2：Lv.1 の効果に加え、覚醒コストも下がる。Lv.3：Lv.1 と Lv.2 の効果に加え、超覚醒コストも下がる。
キュアオール	自ユニット全員の HP を回復する（Lv 数に応じて HP 回復量がアップする）。
リターンゲート	自ユニット全員を帰還させ、HP も回復する（Lv 数に応じて HP 回復量がアップする）。
クイックドライブ	自ユニット全員の移動速度を一定時間アップ（Lv 数に応じて持続時間がアップする）。
パワーライズ	自ユニット全員の ATK & DEF を一定時間アップ（Lv 数に応じて強化数値と持続時間がアップする）。

視点カメラの移動操作

対戦中にタッチモニターへ映し出されるマルチバトル画面は、視点カメラの移動操作で自由に切り替え可能。なかでも便利なのが、"ミニマップのタッチ"による視点の切り替え。見たい場所へ瞬時に視点を切り替えられるので、そこからスライド入力を使って微調整するのがオススメだ。



ユニットアイコンをタッチした際は、タッチしたユニット中心の画面表示に切り替えられるぞ!

ストーン破壊の操作手順

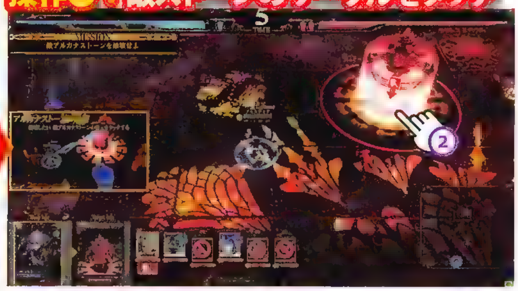
敵最重要施設の敵軍アルカナストーンを破壊するには、"ユニット選択後に敵軍アルカナストーンのサークル部分をタッチ"してターゲット指示すればOK！ 破壊指示を受けたユニットが一定距離まで接近することで、ターゲットした施設上に"破壊タイマー"が表示され、1周ごとにアルカナストーンゲージが減少し続けていく。ただし、アルカナストーン破壊実行中に攻撃をされた場合、スーパークリティカル扱いの特大ダメージを、マナ吸収中と同様に受けてしまうので要注意。

操作①：アイコン/ユニットをタッチする



召喚したユニットorカードアイコンのどちらかをタッチして、アルカナストーン破壊に向かわせるユニットを選択。ユニットの数が多いほど、破壊にかかる時間が短縮される。

操作②：敵ストーンのサークルをタッチ



ユニットを選択した後は、破壊するアルカナストーンのサークル部分をタッチして指定。指示を出したユニットが一定範囲に近づくと、エフェクトが発生してタイマーが回る。

タワー制圧の操作手順

中立状態（緑色）or敵軍制圧下（赤色）のマナタワーに対しては、"ユニット選択後にマナタワーのサークル部分をタッチ"すれば、制圧を指示できる。基本的にはアルカナストーン破壊と同じ操作手順となり、制圧指示を受けた自ユニットが一定距離まで接近すると、"制圧タイマー"が出現して回転し始める仕組み。また、アルカナストーン破壊の場合とは違って、タイマー下に表示された"制圧度ゲージ"の色合い（青色）によって、制圧の進行状況を確認できる。

操作①：アイコン/ユニットをタッチする



召喚したユニットorカードアイコンのいずれかをタッチして、マナタワー制圧に向かわせるユニットを選択。ユニットの数が多いほど、制圧完了までの時間を短縮できる。

操作②：マナタワーのサークルをタッチ



ユニットを選択した後は、制圧したいマナタワーのサークル部分をタッチして指定。制圧指示を出したユニットが一定範囲に近づくと、エフェクトが発生してタイマーが回る。

帰還/駐留の操作手順

ユニットのHP回復ができる"帰還／駐留"は、注ぎ込んだマナを無駄にしないために活用すべき行動指示。具体的な操作手順は、"自ユニット選択後に帰還／駐留させたい施設のサークル部分をタッチ"すればOK！ 味方勢力下にあるマナタワーと、自軍のゲート（4カ所のどこでもOK）をターゲット指定可能だ。とはいえ、施設到着から帰還／駐留の実行までに若干の時間が必要。ギリギリまで粘っていると、帰還／駐留直前に倒されかねないので、気持ち早めに撤退しよう。

操作①：アイコン/ユニットをタッチする



HPが減ってしまった場合は、ユニットを死滅させないためにも早めの帰還／駐留が基本。まずは画面上のユニットorカードアイコンのいずれかをタッチして選択だ。

操作②：味方勢力下のサークルをタッチ



ユニットを選択した後は、味方勢力のマナタワーかゲートのサークル部分を再タッチで指定。青い魔法陣に入ると帰還／駐留タイマーが出現し、1周すれば帰還／駐留が完了する。

LoV Labo **視点移動の使い分け**：視点カメラの操作説明でオススメした通り、汎用性が高いミニマップ+スライドの併用操作は便利。とはいえ、召喚済みのユニットが目的地にいる状態であれば、ユニット選択+スライドを併用した方が素早く視点を切り替えられる。[illegible]

ABOUT UNIT&CARD

ユニットの仕組み



システムの大幅な刷新にともなって、新たに生まれ変わった「LoVⅢ」の使い魔たち。ここでは使い魔カードに記載されたデータ情報の見かたとともに、各種ユニットの特徴について詳しく解説しておこう。

使い魔カードの見かた



使い魔カード（表面）



使い魔カード（裏面）

❶種族

使い魔が属するカテゴリーの一つで、人獣／神族／魔種／海種／不死といった全５種族。デッキ登録した使い魔の種族数に応じて、対戦開始時の初期マナ量が変化していく。

使い魔の構成	初期マナ
4種族以上	20
3種族限定	20＋5
2種族限定	[illegible]
1種族限定	20＋15



各種族の使い魔が1枚ずつ入ったスターターデッキであれば、限定ボーナス無しの20マナで対戦スタートだ。

❷使い魔の名称

その使い魔に与えられた正式名称の表記。

❸ユニットタイプ

アビリティやアーツの発動時、対象ユニットの判定に用いられる所属カテゴリー。

❹ジョブの種類

使い魔のジョブを示したアイコンで、アタッカー／ディフェンダー／マジシャンの3種類。

❺カードイラスト

その使い魔の外見が描かれたイラスト。

❻レアリティ

使い魔カードの稀少価値を表す。稀少度が高いほど入手が困難。

❼アビリティ

所有するアビリティの名称。召喚（緑色）／覚醒（黄色）／超覚醒（赤色）の最大３種類。

❽ATK(攻撃力)／DEF(防御力)

使い魔に設定された攻撃力（ATK）と防御力（DEF)の基本数値。特殊効果により変動する。

❾アーツの発動コスト／名称

使い魔が所持するアーツ発動に必要なコストと、そのアーツに付けられた正式な名称。

❿フレーバーテキスト

『LoVⅢ』の世界観や使い魔にまつわる文章。

⓫アビリティの効果説明

アビリティで常時発動する特殊効果の説明。

⓬アーツの効果範囲

アーツ発動時の効果対象／範囲のアイコン。

⓭アーツの効果説明

アーツ発動時に得られる特殊効果の説明。

⓮イラストレーター名

カードイラストを手掛けたクリエイター名。

⓯カードナンバー

使い魔の種族ごとに割り振られた通し番号。



プレイヤーカードとの違い

新規のプレイヤー登録時に選択したキャラクターと関係なく、同一のプレイヤーカードで、すべてのキャラクターをユニットとして操作できる。どのキャラクターも基本的に初期パラメータはまったく同じで、対戦登録時に装備した３系統ある武器タイプでジョブとアーツが変化。召喚／覚醒／超覚醒の所有アビリティも武器依存となっており、武器錬成で武器を作成した際にランダムで付与されていく。

また、『LoVⅢ』の武器装備におけるパラメータ強化の恩恵は、どのタイプであっても攻撃力(ATK)しか受けられない。アビリティ同様に武器の攻撃力数値は、武器錬成の過程である程度ランダムに変動するようだ。



ユニット操作用のプレイヤーカードは、スターターパックでのみ入[illegible]



装備した武器に応じてジョブ＆アーツの種類が変化！

初期装備として配給される武器はアビリティ無しの[illegible]ランク[illegible]に必要な素材とルー[illegible]んたまっ[illegible]を錬成してランク[illegible]

武器	対応ジョブ	アーツ	コスト	特殊効果
両手剣	アタッカー	緋剣	20	自身の攻撃力を一定時間上げる
細剣＋盾	ディフェンダー	紫晶甲	20	自身の防御力を一定時間上げる
両手杖	マジシャン	疾蒼	20	自身の攻撃間隔を一定時間短くする

LoV スターターデッキ[illegible]：最初に購入するスターターパックには、[illegible]の使い魔カードが[illegible]入っている。[illegible]で2枚投入してもいい。[illegible]のプレイ回数をこなしてカード[illegible]が増えたら、[illegible]手持ちの[illegible]コスト[illegible]をチェック！ [illegible]ボーナスが[illegible]られる2～3種族のデッキ[illegible]を目指していくといい。

ジョブの相関関係とバトルスタイル

使い魔が刷新された『LoV Ⅲ』では、アタッカー／ディフェンダー／マジシャンの“ジョブ”がそれぞれ設定されている。これらのジョブ同士は、いわゆる“3すくみ”の相関関係となっており、相性次第で攻撃がクリティカル扱いに。このため、フィールド上で敵軍ユニットを攻撃する際は、お互いのジョブを確認しておくことが必要不可欠だ。

さらにカード配置の切り替えで、二つのバトルスタイルをジョブ毎に使い分けられる。オフェンシブゾーンに配置した場合は、ジョブ別のスマッシュアタックを使用可能。これに対してディフェンシブゾーンの配置であれば、施設防衛に適した特殊攻撃や能力を発動。それぞれの違いをチェックし、戦況に合わせてうまく使い分けていきたい。



有利なジョブで攻撃すれば クリティカルで大ダメージ!!

『LoVⅢ』では弱点属性が廃止され、ジョブの相関関係でクリティカルが発生！ 種族に縛られないデッキ構築が可能となり、ジョブ相性を考えた戦闘の駆け引きが重要になっていく。

ジョブの三すくみ



ジョブの相関関係は、図のような形で有利不利がジョブ同士で決まっている。アタッカーを一例にすると、相性が良いマジシャンに対しては、クリティカル判定でダメージアップ！ 対して相性が悪いディフェンダーからは、逆にクリティカルで大ダメージを受けてしまう。こういった状況を避けるには、ミニマップやユニットサークルでのジョブ確認が必須。相性をうまく活用して、戦闘を有利に運んでいきたい。

ビギナー基礎講座 ドウクスの小部屋 其の拾



ジョブの相関関係は、戦闘の勝敗を分けるポイント。あらかじめ相性を確認しておき、有利なジョブで攻撃しよう。

バトルスタイルの切り替えで変化するジョブ特性

アタッカー ファイタースタイル



アタッカーの攻撃重視型は、ダッシュアタックによる機動力が魅力。攻撃時はもちろんのこと、撤退する際も役立ってくれる。

アタッカー フリッカースタイル



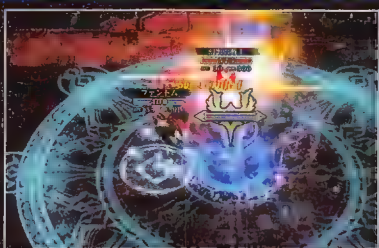
通常攻撃の性質が変化し、相手を吹き飛ばすことが可能に。施設の魔法陣から押せるため、より効果的に行動を妨害していける。

ディフェンダー ファイタースタイル



機動力こそアタッカーに劣るが、攻守に役立つスロウアタックが売り。移動速度のダウン効果は、汎用性が高く扱いやすいぞ！

ディフェンダー ガーディアンスタイル



自身の防御力アップに加え、味方勢力の施設を守るシールドを展開。敵軍の破壊や制圧に対して、直接的な防御行動が取れる。

マジシャン ファイタースタイル



遠距離攻撃を生かせば、立ち回り次第で一方的に攻撃可能なマジシャン。攻撃範囲が広いスプレッドショットを使用可能だ。

マジシャン シュータースタイル



名称通りに射程範囲が拡大し、スナイパー気分を味わえる防御重視型。攻撃可能な範囲を把握し、アドバンテージを生かそう。

■ジョブ＆バトルスタイルの特徴 一覧リスト

ジョブ名称	有利	不利	オフェンシブゾーン（攻撃重視）	ディフェンシブゾーン（防御重視）
ATTACKER アタッカー			■ファイタースタイル 移動速度が速い＆近距離攻撃をする。	■フリッカースタイル（攻撃力：ダウン／移動速度：ダウン） 相手を吹き飛ばす攻撃を繰り出せる。
DEFENDER ディフェンダー			■ファイタースタイル 移動速度が遅い＆近距離攻撃をする。	■ガーディアンスタイル（攻撃力：ダウン／移動速度：ダウン） 防御力アップ＆自軍マナタワーやアルカナストーンにシールドを張る。
MAGICIAN マジシャン			■ファイタースタイル 魔法弾を使った遠距離攻撃ができる。	■シュータースタイル（攻撃力：ダウン／攻撃間隔：アップ） 通常より射程範囲の長い遠距離攻撃を繰り出せる。

LoV Labo 攻撃重視スタイルのススメ [illegible]

全使い魔リスト&種族別解説

合計150種類の使い魔たちのスペック、アビリティ、アーツをすべて公開！ 後半の種族別使い魔紹介では、すべての使い魔の実践術を紹介していくぞ。気になる使い魔を見つけたら、後半の種族別の使い魔紹介をじっくりチェックしよう！

すべての使い魔をリストにして一挙公開！ タイプ・アーツ・アビリティと必要な要素を見つけ出そう！

人獣

R	使い魔名称	タイプ1	タイプ2	ジョブ	コスト	HP	ATK	DEF	アビリティ名			所有アーツ	効果内容	消費マナ
									召喚時	覚醒時	超覚醒時			
UR	パーシヴァル	英雄	ラウンドナイツ	アタッカー	10	300	10	10				聖杯の時	範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力が高いユニット1体の移動速度を一定時間上げる。	20
UR	巴御前	英雄	モノノフ	ディフェンダー	40	450	30	110				一人当千の強者なりや	自身が死滅するまでの間、自身の攻撃力が徐々に上がる。	30
SR	アルキメデス	天賢	機甲	アタッカー	30	400	30	40			マイタワーアップA			
SR	風魔小太郎	英雄	シノビ	アタッカー	70	600	130	80	スピードアップ	スピードアップ	ポイゾアタック			
SR	ヨルムンガンド	聖魔	アスガルド	アタッカー	90	700	120	110	アローンアップD	アローンアップD	ブレイクアップA			
GS	サボテンダー	妖精	FFモンスターズ	アタッカー	20	350	30	20			にげる			
GS	美獣イザベラ	魔人	聖剣伝説3	アタッカー	50	500	70	50			アローンアップW	ラミアンナーガ	範囲内にいる敵ユニット全てにダメージを与える。	30
R	白虎	聖魔	四神獣	アタッカー	30	400	25	30	サモンマナ					
R	アリス	守護者	テイルズ	アタッカー	60	550	70	100			バリエアップA			
R	フォルコン	超魔	フォレストドラゴン	ディフェンダー	50	500	80	80		タイプアップW	タイプアップW			
C	ロロ	精霊獣	ブラウニー	アタッカー	10	300	5	5	マナヘイスト					
C	ポポ	精霊獣	ブラウニー	ディフェンダー	10	300	10	10				マナステップ	【フィールド】範囲内にいる自ユニット全てのマナ吸収速度を上げる。	30
C	カラミティ・ジェーン	断罪者	ガンナー	マジシャン	30	400	40	30	キルマナモンプラス					
C	ロッシュ	精霊獣	コカトリス	ディフェンダー	10	300	25	35						
C	ジェロニモ	狂戦士	バーバリアン	ディフェンダー	20	350	15	35	マナヘイスト					
C	とうてつ	英雄	四凶	アタッカー	10	300	5	10	タイプサポートA					
C	ママリリ	大戦士	アマゾネス	ディフェンダー	10	300	10	5	タイプサポートD					
C	ラミリィ	英雄	トリフィド	アタッカー	10	300	10	5	タイプサポートD					
C	ハンニバル	守護者	キマイラ	ディフェンダー	40	450	80	50		マナアップA		カルタゴの赤い壁	自身が死滅するまでの間、自身がダメージを受けるたびに、防御力が上がる。	20
C	アルフォス	守護者	パラディン	ディフェンダー	20	350	10	10	マナマックスアップ	DEFアップ	DEFアップ			
C	モルドレッド	英雄	ラウンドナイツ	ディフェンダー	30	400	20	40		タイプアップD	タイプアップA			
C	アエロ	大戦士	ハーピー	ディフェンダー	20	350	20	25	トライブサポートD	トライブサポートD	トライブサポートA			
C	ラース・ジャイアント	魔人	ミュータント	ディフェンダー	40	450	90	20			マナアップD			
C	フェンリル	聖魔	アスガルド	アタッカー	50	500	20	130			マナアップA			
C	ガレアード	魔人	フォレストガルド	ディフェンダー	70	600	80	110			ピンチアップA	破凱甲	自身のアルカナストーン破壊力が一定時間上がる。さらに、自軍アルカナストーン残量が少ないほど大幅に上がる。	20
C	ラドン	超魔	古竜	アタッカー	60	550	80	60			タイプブースト			
C	アレキサンダー	英雄	キング	ディフェンダー	40	450	40	80	マナヘイスト	タイムマナヘイスト				
C	レムノース	霊王	ハイエレメント	マジシャン	30	400	40	35			トライブサポートA			
C	ジェヴォーダン	狂戦士	キマイラ	アタッカー	20	350	60	40						
C	ラプンツェル	大戦士	テイルズ	アタッカー	20	350	25	15	タイプサポートD	タイプサポートD	タイプサポートA			

神族

R	使い魔名称	タイプ1	タイプ2	ジョブ	コスト	HP	ATK	DEF	アビリティ名			所有アーツ	効果内容	消費マナ
									召喚時	覚醒時	超覚醒時			
[illegible]	ラー	大神	ヘリオポリス	ディフェンダー	70	600	60	135		ガードブースト	マイストーンアップD	メル・メレウト	自身のHPが回復し、さらに防御力と施設防衛力が一定時間上がる。	30
[illegible]	ラグナロク	超魔	ホーリードラゴン	ディフェンダー	90	700	85	160		リジェネ	ストーンアップA			
[illegible]	アトロポス	運命神	オリンポス	アタッカー	40	450	70	50			タイプアップW	[illegible]	範囲内にいる自ユニット全てのHPを回復する。	30
[illegible]	イージス	大戦士	機甲	ディフェンダー	50	500	90	70		リジェネ	ガードブースト			
[illegible]	オーディン	大神	アスガルド	アタッカー	50	500	90	60	スピードアップ	スピードアップ	キルアップD			
[illegible]	オメガ	守護者	FFモンスターズ	ディフェンダー	60	550	45	100		アローンアップW	ストーンアップA	波動砲	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット1体と、その周囲の敵ユニット全てにダメージを与える。さらに、一定時間HPを徐々に減らす。	50
[illegible]	サルーイン	邪神	ロマンシング サ・ガ	アタッカー	60	550	60	90			サルーインソード			
[illegible]	ヴィシュヌ	大神	ディーヴァ	ディフェンダー	30	400	35	45			ガードアップA			
[illegible]	風神	風雷神	ヤオヨロズ	アタッカー	50	500	50	100			フレンドアップA			
[illegible]	雷神	風雷神	ヤオヨロズ	ディフェンダー	50	500	90	60			フレンドアップD			
[illegible]	メア	幻魔	ユニコーン	ディフェンダー	10	300	5	10	タイプサポートD					
[illegible]	ミトラス	英雄	ゾロアスト	ディフェンダー	10	300	10	5	タイプサポートD					
[illegible]	朱雀	幻魔	四神獣	ディフェンダー	10	300	5	15				要害堅固	【フィールド】範囲内にいる自ユニット全ての防御力を上げる。	20
[illegible]	セルディッド	妖精	エルフ	ディフェンダー	10	300	5	5	エヴォルカット					
[illegible]	スクナヒコナ	精霊獣	ヤオヨロズ	ディフェンダー	20	350	15	20		エヴォルマナ	ガードブースト			
[illegible]	デュランダル	守護者	機甲	アタッカー	20	350	25	35				奇跡の門	範囲内にいる自ユニット全てをゲートに戻す。	40
[illegible]	キュオ	大戦士	エンジェル	ディフェンダー	20	350	20	40				天使の福音	【フィールド】戦場にいる全ての自ユニットのHPを徐々に回復する。ただし、自身の移動速度が下がり、ゲートへの帰還とマナタワーへの駐留ができなくなる。	40
[illegible]	ルナ	守護者	コンセンテス	アタッカー	10	300	10	10	クリティカルガード					
[illegible]	鳳凰	精霊獣	四霊	ディフェンダー	10	300	10	10	クリティカルガード					
[illegible]	グリンブルスティ	精霊獣	アスガルド	ディフェンダー	10	300	20	40						
[illegible]	プロメテウス	守護者	オリンポス	ディフェンダー	30	400	25	35	エヴォルカット	DEFアップ	DEFアップ			
[illegible]	ヘラ	狂戦士	オリンポス	アタッカー	20	350	20	30		エヴォルマナ	トライブサポートD			
[illegible]	ドゥルガー	幻魔	ディーヴァ	ディフェンダー	20	350	10	30	タイプサポートD	タイプサポートD	タイプサポートA			
[illegible]	アンドロメダ	英雄	プリンセス	マジシャン	30	400	30	45			トライブサポートD			
[illegible]	毘沙門天	大戦士	仏神	アタッカー	40	450	60	40			コストアップW			
[illegible]	クラウソラス	大戦士	機甲	ディフェンダー	40	450	40	60		タイプアップA	ブレイブアップW			
[illegible]	ペルセウス	英雄	半神	アタッカー	40	450	30	70		タイプアップD	タイプアップA			
[illegible]	タロス	守護者	機甲	ディフェンダー	20	350	40	60						
[illegible]	ラケシス	運命神	オリンポス	ディフェンダー	20	350	30	20		タイプアップD	リジェネ			
[illegible]	クロートー	運命神	オリンポス	ディフェンダー	20	350	30	20		タイプアップD	リジェネ			

魔種

R	使い魔名称	タイプ1	タイプ2	ジョブ	コスト	HP	ATK	DEF	アビリティ名			所有アーツ	効果内容	消費マナ
									召喚時	覚醒時	超覚醒時			
UR	ゴグマゴグ	魔人	アルビオン	アタッカー	40	450	70	40			リベンジアップD			
UR	アバドン	凶禍	デモン	アタッカー	60	550	80	90		タイプアップA	キルアップストーン			
SR	オロバス	凶禍	ソロモン	マジシャン	60	550	80	90		スピードアップ	ストックアップA			
SR	バハムート	超魔	皇竜	アタッカー	70	600	100	120	スピードアップ	スピードアップ	キルアップA			
SR	エリゴス	魔人	ソロモン	アタッカー	30	400	20	60			エネタワーアップA			

上記のリストは各種族とも上から順にカード裏に記載されているカードNO順に合わせて[illegible]

GS	紅蓮の魔導師	魔人	聖剣伝説3	マジシャン	50	500	60	90			魂の代償			
GS	ボム	妖精	FFモンスターズ	アタッカー	10	300	10	10	じばく					
R	ガーブ	凶禍	ソロモン	マジシャン	30	400	35	25		エネストーンアップA	ガードウィーク			
R	九尾の狐	怪異	百鬼	マジシャン	50	500	70	80			ジョブアップA			
R	ダークアリス	魔人	テイルズ	マジシャン	30	400	10	30			フレンドリンクW	アリスの不思議な薬	範囲内にいる自ユニットのアリスのHPを回復する。	20
C	ミリア	闇ノ者	サキュバス	アタッカー	10	300	10	5	サモンマナ					
C	ゴモラ	大戦士	デモン	マジシャン	20	350	20	10			タイプアップD			
C	フィンテール	闇ノ者	ダークエルフ	マジシャン	10	300	5	10	タイプサポートA					
C	ギュルギュル	大戦士	グレムリン	アタッカー	10	300	10	5	タイプサポートA					
C	ビルヒーゲル	凶禍	デモン	アタッカー	30	400	90	50						
C	かまいたち	怪異	百鬼	アタッカー	10	300	10	10	タワーアタック					
C	イポス	大戦士	ソロモン	アタッカー	10	300	5	10	タイプサポートA					
C	フルフル	凶禍	ソロモン	アタッカー	10	300	10	10				魔生誓迅	範囲内にいる自ユニットのうち、最も攻撃力の高いタイプ<凶禍>1体の、攻撃力・防御力・移動速度を一定時間上げる。	20
C	レネゲイド	大戦士	リベリオン	アタッカー	10	300	10	10	ストーンアタック					
C	ウォドノス	闇ノ者	ダークウォーカー	アタッカー	20	350	25	15	タイプサポートD	タイプサポートD	タイプサポートA			
C	ソドム	闇ノ者	デモン	アタッカー	10	300	10	10	タワーアタック					
C	メデューサ	魔人	ゴーゴン	マジシャン	10	300	15	5	タワーアタック					
C	シユウ	英雄	八十一神	マジシャン	10	300	15	5	ストーンアタック					
C	ブラックライダー	凶禍	フォーホースメン	ディフェンダー	20	350	10	25			トライブサポートA			
C	オーガ	魔人	ダークウォーカー	ディフェンダー	30	400	30	30			ATKアップ			
C	青龍	大戦士	四神獣	アタッカー	40	450	45	55		タイプアップD	タイプアップA			
C	レッドライダー	魔人	フォーホースメン	アタッカー	20	350	25	25			スピードアップ			
C	アジ・ダハーカ	凶禍	ゾロアスト	アタッカー	10	300	5	5			タイプアップD			
C	アマイモン	霊王	ソロモン	アタッカー	10	300	10	10				地の王が命ず"疾"	【フィールド】戦場にいる自ユニット全ての移動速度を上げる。ただし、自身の移動速度が下がり、ゲートへの帰還とマナタワーへの駐留ができなくなる。	50
C	ターラカ	英雄	アスラ	アタッカー	10	300	35	25						

海種

R	使い魔名称	タイプ1	タイプ2	ジョブ	コスト	HP	ATK	DEF	アビリティ名 召喚時	覚醒時	超覚醒時	所有アーツ	効果内容	消費マナ
UR	アトランティス	精霊獣	グランホエール	マジシャン	70	600	110	95	ストーンアップD	ストーンアップD	ヘイスト			
UR	マルドゥク	大神	バビロニア	アタッカー	60	550	60	90	タワーアップA	タワーアップA	フリックアップA			
SR	コノハナサクヤ	守護者	ヤオヨロズ	マジシャン	60	550	80	70		マイタワーアップA	レンジアップ			
SR	わだつみ	超魔	ヤオヨロズ	マジシャン	90	700	120	100	WウィークI	WウィークII	WウィークIII			
SR	ムー	海皇	レムリアン	アタッカー	40	450	80	40			タイプアップW	静かなれ太陽石	【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての攻撃力を下げる。	30
GS	トンベリ	精霊獣	FFモンスターズ	マジシャン	30	400	30	40			みんなのうらみ			
GS	シェラハ	邪神	ロマンシング サ・ガ	マジシャン	50	500	105	75	光のダイヤモンド	光のダイヤモンド	封印解放			
R	バアル	艶妖	ソロモン	マジシャン	30	400	40	50	ATKウィークI			慈しむ嵐雨	範囲内にいる自ユニット全ての移動速度を一定時間上げる。	20
R	ダゴン	海皇	クトゥルー	マジシャン	40	450	30	45		タイプサポートD	フレンドリンクW			
R	ポセイドン	海皇	オリンポス	マジシャン	40	450	30	45		タイプサポートD	フレンドリンクW			
R	水虎	怪異	百鬼	マジシャン	10	300	10	10				ウォー・クライ	【フィールド】戦場にいる自ユニットのマジシャン全ての射程距離を伸ばす。ただし、自身の移動速度が下がり、ゲートへの帰還とマナタワーへの駐留ができなくなる。	20
C	キマ	妖精	セルキー	マジシャン	10	300	5	5	コストカット					
C	ディニ	凶禍	マーメイド	マジシャン	10	300	10	5	タイプサポートD					
C	アプカルル	幻魔	オアンネス	アタッカー	20	350	20	25	トライブサポートD	トライブサポートD	トライブサポートA			
C	ハルフゥ	艶妖	マーメイド	マジシャン	30	300	30	25	コストカット					
C	フィンガル	幻魔	シードラゴン	アタッカー	40	450	30	70		タイプアップD	タイプアップA			
C	アナンタ	守護者	ナーガ	アタッカー	20	350	30	25	DEFウィークI					
C	マカラ	精霊獣	ディーヴァ	マジシャン	20	350	30	20			ATKウィークIII			
C	深きものども	魔人	クトゥルー	アタッカー	30	400	40	50			DEFウィークIII			
C	クラーケン	幻魔	シーサーペント	ディフェンダー	30	400	40	35	DEFウィークI					
C	クトゥルフの落とし児	凶禍	クトゥルー	マジシャン	20	350	20	20	タイプサポートD	タイプサポートD	タイプサポートA			
C	エキドナ	魔人	オリンポス	マジシャン	40	450	65	65			ATKウィークIII			
C	キャンサー	怪異	カルキノス	ディフェンダー	30	400	30	40			ATKウィークIII			
C	ミューフ	幻魔	レムリアン	マジシャン	40	450	50	50		タイプアップD	タイプアップA			
C	アクアナイト	魔人	アクアレギオン	アタッカー	30	400	40	55	DEFウィークI					
C	アクアキング	凶禍	アクアレギオン	マジシャン	50	500	60	80		タイプアップD	タイプアップA			
C	オオモノヌシ	幻魔	ヤオヨロズ	アタッカー	40	450	80	70			DEFウィークIII			
C	ダレオス	超魔	ウォータードラゴン	マジシャン	40	450	75	80	ATKウィークI					
C	みずち	凶禍	ウンディーネ	アタッカー	10	300	5	10	タイプサポートA					
C	ファロス	霊王	機甲	マジシャン	50	500	120	100						

不死

R	使い魔名称	タイプ1	タイプ2	ジョブ	コスト	HP	ATK	DEF	アビリティ名 召喚時	覚醒時	超覚醒時	所有アーツ	効果内容	消費マナ
UR	ハデス	黒冥神	オリンポス	ディフェンダー	70	600	100	80	タワーアップD	タワーアップD	タワーアタック	死王礼賛	【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全てのHPを徐々に減らす。	30
UR	プルートー	黒冥神	コンセンテス	ディフェンダー	90	700	110	100	アローンアップA	アローンアップA	キルヒール			
SR	ユダ	闇ノ者	リベリオン	マジシャン	20	350	10	20			デッドコストカット			
SR	アレクトー	断罪者	オリンポス	ディフェンダー	30	400	20	30		アローンアップW	ストーンアタック			
SR	安倍晴明	屍皇	陰陽師	ディフェンダー	50	500	80	60	タイプサポートW	タイプサポートW	タイプアップW	天地封神令	【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての移動速度を下げる。	30
GS	死を喰らう男	魔人	聖剣伝説3	ディフェンダー	50	500	65	85			ストーンアップW	スタンウィンド	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット1体にダメージを与える。さらに、一定時間アビリティを無効化する。	30
GS	モルボル	怪異	FFモンスターズ	ディフェンダー	40	450	50	80			ポイゾアタック	くさいいき	【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての攻撃力・防御力・移動速度を下げる。	30
GS	デス	邪神	ロマンシング サ・ガ	マジシャン	80	650	100	80		死の鎧	死の剣			
R	グロウベック	屍皇	スカルドラゴン	マジシャン	30	400	20	30	タイプアップA	タイプアップA	タイプアップA			
R	武則天	屍皇	キョンシー	マジシャン	30	400	20	30	タイプアップA	タイプアップA	タイプアップA			
C	ガルファス	魔人	リッチ	マジシャン	30	400	40	30	デッドアップA	デッドマナ	デッドマナ			
C	カリガリ博士	闇ノ者	ネクロマンサー	ディフェンダー	10	300	5	5	デッドマナ					
C	小野篁	英雄	陰陽師	マジシャン	10	300	10	5	タイプサポートD					
C	エリザベート	闇ノ者	ヴァンパイア	ディフェンダー	10	300	5	10	タイプサポートD					
C	ニーミア	魔人	ヴァンパイア	ディフェンダー	10	300	5	5	デッドマナ					
C	女王ジンガ	英雄	クィーン	ディフェンダー	10	300	5	5	デッドマナ					
C	バーバ・ヤーガ	英雄	ウィッチ	マジシャン	20	350	20	25	トライブサポートD	トライブサポートD	トライブサポートA			
C	ギルス	守護者	シャドウナイト	アタッカー	30	400	35	40			トライブサポートA			
C	ペルセポネ	狂戦士	オリンポス	ディフェンダー	20	350	25	15		デッドマナ	デッドマナ			
C	アンダーテイカー	魔人	ミュータント	マジシャン	10	300	10	10	ストーンアタック					
C	フォル	魔人	暗黒騎士	ディフェンダー	10	300	5	15	ストーンアタック					
C	ラスプーチン	英雄	プリースト	マジシャン	20	350	20	20	タイプサポートD	タイプサポートD	タイプサポートA			
C	シュトラ	悪霊	スペクター	マジシャン	10	300	5	15	ストーンアタック					
C	ゲーデ	闇ノ者	ラダ	マジシャン	40	450	40	60		タイプアップD	タイプアップA			
C	サマエル	狂言者	フォールンエンジェル	マジシャン	30	400	20	20			アローンアップW			
C	黄泉神	闇ノ者	ヤオヨロズ	ディフェンダー	60	550	50	110		タイプアップD	タイプアップA			
C	ファントム	悪霊	ナイトシーカー	ディフェンダー	30	400	70	70						
C	ジルボルド	英雄	ドラゴンゾンビ	マジシャン	50	500	60	80		タイプアップD	タイプアップA			
C	ベドラム	怪異	ダークパペット	マジシャン	10	300	10	10				魂繰り	範囲内にいる最も攻撃力が高い不死の自ユニット1体の移動速度を一定時間上げる。さらに効果中に死滅した場合、復活時間と召喚コストを減らす。	10
C	マッドハッター	狂言者	テイルズ	ディフェンダー	30	400	45	25	デッドアップA	デッドマナ	デッドマナ			

LoV Labo
各種族とも、スペックやアビ[illegible]といった[illegible]力に特[illegible]があるが、[illegible]に目立つのは[illegible]。後半の種族別使い魔紹介ペー[illegible]は冒頭部分に使い[illegible]のジョブの[illegible]り分けと、コスト[illegible]



Text : ADL

マナ吸収速度は全種族トップ

人獣

《マナヘイスト》や「マナステップ」など、アビリティにはマナ吸収に関わるものが多いぞ!

■コスト別早見表

アタッカー	コスト10	4体	ディフェンダー	コスト10	3体	マジシャン	コスト30	2体
	コスト20	3体		コスト20	3体			
	コスト30	2体		コスト30	1体			
	コスト50	2体		コスト40	4体			
	コスト60	2体		コスト50	1体			
	コスト70	1体		コスト70	1体			
	コスト90	1体						

豊富なアタッカーを生かせ!

人獣最大の特徴はマナの吸収速度を高める効果を持つアーツやアビリティを持つ使い魔が豊富という点にある。その長所が生きるのは開幕のマナ吸収だ。ほかの種族に先駆けてマナを吸収し、次の使い魔の召喚につなげることができるぞ。

注意点はマナ吸収時に無防備になりがちという点。防御用にコスト30くらいの中コスト使い魔を召喚しておこう。《マナヘイスト》や「マナステップ」があれば、その後に高コスト使い魔を召喚しても遅くはない。

また、アタッカーが多いので、移動速度を生かし、マナタワー妨害やアルカナストーン破壊と、戦場全体を走り回ってくれるぞ。

ただし、マジシャンが2体しかいないので、ディフェンダー対策をするならば、他種族のマジシャンを使うのが有効だ。特に、スターターにある海種の［エキドナ］、もしくは［わだつみ］といった強力な使い魔とも相性がいいので混色デッキで使ってみよう。コストの重さは《マナヘイスト》や「マナステップ」が帳消しにしてくれるぞ!

人獣の特徴をまとめると

① **マナ吸収なら全種族で最速! 吸収速度を生かして早い段階で戦場に使い魔を多数召喚し、手数で勝負!**

② **主力となる使い魔はアタッカー! 戦場全体を走り回って、敵をかく乱させろ!**

人獣といえばコレ!



高コストの使い魔にだけマナを使おうと欲張らず、中コストの使い魔も召喚しておこう。

序盤は［ポポ］のアーツ「マナステップ」によって、デッキ全体のマナ吸収速度を一気にアップできる。なるべく多くの使い魔を範囲内に入れて効果を高めよう。特に、《マナヘイスト》と掛け合わせれば、さらにマナの吸収速度がアップするので効果的だぞ! マナに余裕を持てれば、高コストの使い魔の召喚や、アーツの使用など戦術の幅が広がる。ただし、［ポポ］のスペックは低いので、「マナステップ」はマナタワーの防衛態勢を整えてから使おう。死滅してしまっては、これに割いたコストがすべて無駄になってしまうぞ。

デッキの主軸となるカード

ヨルムンガンド



JOB アタッカー TYPE 聖魔

召喚時・覚醒時の《アローンアップD》は、自軍の使い魔との距離を画面に自分しか映らない程度まで離さないと発動しないが、召喚時には20、覚醒時には30アップと、その恩恵は大きい。覚醒するまでは、基本的に1体で相手のマナタワーを妨害することが主な役割となるだろう。

超覚醒後は防衛が薄いアルカナストーンなどがあれば積極的に攻めて破壊していこう。アルカナストーン破壊が成功したなら《ブレイクアップA》の効果でATKが上昇するので、防衛に回ってきた敵も一掃してしまえる。終盤では頼もしい存在となるぞ。

Partner



高コストの使い魔にはもってこい!

ポポ

JOB ディフェンダー TYPE 精霊獣

高コストを召喚するには時間が掛かる……。そんなときに役に立つのが［ポポ］だ。「マナステップ」でマナの吸収速度を高めて、より早く［ヨルムンガンド］を召喚! その後も吸収したマナは迷わず［ヨルムンガンド］の覚醒に使おう。コスト90と重いので超覚醒までの道のりは険しいぞ!

フェンリル



JOB アタッカー TYPE 聖魔

同じ中コスト帯の使い魔と比べるとATKが低く、DEFに偏ったスペックとなっており、どちらといえば防衛向きの使い魔に見える。

しかし、超覚醒時の《マナアップA》によってその能力は一変! マナがたまるごとにATKがアップしていくというアビリティで、マナが30たまるとATKが20アップ、60ではさらに20アップ、そして90になると一気に40上乗せされ、最終的にはATK・DEFとも200超えのコスト90の使い魔にも引けを取らなくなる。コストはそこまで高くなく中盤には召喚できるが、マナがたまるまでは無理はしないように気を付けよう。

Partner



ツボにハマれば止まらない強さ!?

アルフォス

JOB ディフェンダー TYPE 守護者

［アルフォス］のアビリティ《マナマックスアップ》で［フェンリル］をさらに強化できるぞ! 120マナでフェンリルのATKがさらに＋100となって超強力な一枚になるのだ! ただし［アルフォス］自体は低コストの使い魔で自衛が難しい。死滅しないように立ち回ることが重要となる。

ATKアップ 攻撃力が上がる。
DEFアップ 防御力が上がる。

要注意!

スピードの速さ、そして終盤での爆発が強力!
この4枚に気をつけろ!

人獣の特徴はマナ吸収だけじゃない。移動速度を生かしたかく乱戦術から、思いもよらぬタイミングで強力な使い魔が登場するなど神出鬼没な種族だ!



巴御前

JOB	ディフェンダー	TYPE	英雄

アーツの「一人当千の強者なりや」は序盤で発動させよう。終盤まで生き残ることができればATKが300を超えるぞ! アルカナストーンの破壊やマナタワーの妨害に向かうもよし、また、それぞれの防衛に回るもよしだ。ジョブがディフェンダーのために移動速度が遅く、孤立したときに逃げ切れないことがあるので、単独での行動は避け、なるべく高コストアタッカーと一緒に行動しよう。



風魔小太郎

JOB	アタッカー	TYPE	英雄

スペックも高く、召喚時のスペックでも戦力になる。召喚時、覚醒時の《スピードアップ》で移動速度がさらに速くなり、常に動いていれば、相手に追い付かれることは無くなる。移動速度を生かせば、敵のマナタワーを妨害し、敵が来たなら、もう片方のマナタワーを妨害、そしてダメージを受けたら自陣へ帰還するという離れ技も難なくこなす! 強力ではあるが、常に操作を要求される忙しい使い魔だ。



美獣イザベラ

JOB	アタッカー	TYPE	魔人

超覚醒のアビリティ《アローンアップW》が強力。ATKとDEFが40アップするので、まずは先陣を切ってマナタワーの妨害へ向かおう。同じく『聖剣伝説3』からのゲスト、[紅蓮の魔導師]、[死を喰らう男]とは同じ中コストの使い魔として、デッキが組みやすく相性がいい。アーツの「ラミアンナーガ」のダメージは約30。ある程度ダメージを与え、逃げようとする相手にトドメの一撃として使おう。



アリス

JOB	アタッカー	TYPE	守護者

超覚醒時の《バリエアップA》を生かすためにも、人獣メインデッキを組むよりは、できる限りいろいろな種族を混ぜて使いたい1体だ。特に魔種の[ダークアリス]と相性がいいぞ。[ダークアリス]は超覚醒するとアビリティ《フレンドリンクW》で近くの[アリス]と同じスペックとなり、コスト30とは思えない働きとなるので必ず一緒に組ませよう。終盤はこの2体で戦場をかく乱していこう!

マナに関係するアビリティを中心に扱いやすい使い魔がそろう!

パーシヴァル

JOB	アタッカー	TYPE	英雄



アーツ「聖杯の詩」の効果時間が長いので、移動速度の遅いディフェンダーや主力使い魔に掛けて大暴れさせよう!

アルキメデス

JOB	アタッカー	TYPE	天賢



超覚醒時の《マイタワーアップA》でATKがアップするので、コストは低いがマナタワーの防衛で活躍してくれるぞ!

サボテンダー

JOB	アタッカー	TYPE	妖精



序盤に相手のマナ吸収を妨害しよう。超覚醒時の《にげる》は移動速度が大幅にアップするので、危ない時は瞬時に帰還できるぞ。

白虎

JOB	アタッカー	TYPE	聖魔



《サモンマナ》で召喚時にマナが生み出されるので、序盤で召喚しよう。マナ吸収とマナタワーの防衛に役に立ってくれるぞ。

フォルコン

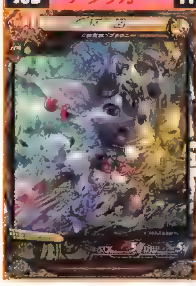
JOB	ディフェンダー	TYPE	超魔



《タイプアップW》があるので、できるだけ〈超魔〉で組もう。中でも海種の[タレオス]はコストも低くオススメの1体だ。

ロロ

JOB	アタッカー	TYPE	精霊獣



アビリティ《マナヘイスト》でマナの吸収速度が上がる。ただし、コスト10なのでマナ吸収中に死滅しないように注意しよう。

ポポ

JOB	ディフェンダー	TYPE	精霊獣



アーツの「マナステップ」でデッキ全体のマナ吸収速度を高めてくれる。人獣に限らず、どの種族にも使われる万能な1体だ。

カラミティ・ジェーン

JOB	マジシャン	TYPE	守護者



《キルマナモン》の効果でマナモンを1体倒すと、通常10マナが得られるのに加え、さらに10マナ多く獲得できるぞ。

ロッシュ
JOB ディフェンダー TYPE 精霊獣



コスト10でマナ採取に役立つ。スペックもいいので、序盤にマナタワーの妨害を受けたときは防衛役として役に立ってくれる。

ジェロニモ
JOB ディフェンダー TYPE 狂戦士



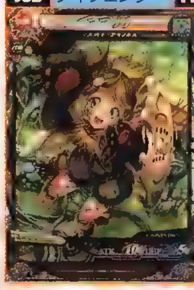
「マナヘイスト」を持つので、高コストの召喚を急ぐデッキでは「ロロ」と併用し、マナ吸収速度を上昇させよう。

とうてつ
JOB アタッカー TYPE 英雄



〈英雄〉は人獣に多く、「風魔小太郎」などメインとなる使い魔も居る。マナ吸収や、アビリティで〈英雄〉をサポートしよう。

ママリリ
JOB ディフェンダー TYPE 大戦士



できるだけ多くの〈大戦士〉と組ませよう。人獣のほかにも神族、魔種に多いので3種族で組んでみるといいだろう。

ラミリィ
JOB アタッカー TYPE 英雄



〈英雄〉の〈タイプサポート〉を持つ。神族の「ペルセウス」が〈英雄〉の〈タイプアップ〉を持っているので組ませてみよう。

ハンニバル
JOB ディフェンダー TYPE 守護神



「カルタゴの赤い壁」はダメージの受け過ぎに注意。なるべくATKの低い敵と交戦し、HPが減ったら、すぐに帰還しよう。

アルフォス
JOB ディフェンダー TYPE 守護者



アビリティ〈マナマックスアップ〉はほかのマナアップ系のアビリティと組み合わせることにより真価を発揮するぞ。

モルドレッド
JOB ディフェンダー TYPE 英雄



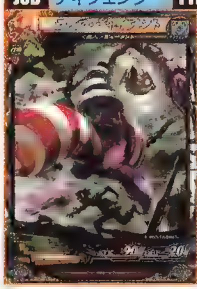
〈タイプアップ〉を生かすなら同じアビリティを持つ「ジルボルド」と合わせた〈英雄〉デッキにするとバランスよくまとまるぞ。

アエロ
JOB ディフェンダー TYPE 大戦士



超覚醒させて〈トライブサポート〉の効果を十分に発揮させよう。人獣メインのデッキに使えばデッキ全体を強化できるぞ。

ラース・ジャイアント
JOB ディフェンダー TYPE 魔人



ATKは高いがDEFの低い序盤は比較的安全なタワーの防衛役に。〈マナアップD〉でDEFが上がってから、攻め上がろう。

ガレアード
JOB ディフェンダー TYPE 魔人



「破凱甲」はストーンが一つしか無い時に使うとストーンの破壊力が約3倍にアップする。劣勢時には、逆転の切り札になるぞ！

ラドン
JOB アタッカー TYPE 超魔



〈タイプブースト〉は〈超魔〉を1枚登録しておくだけで、ATK・DEFが50上がるのでお手軽に強化することができるぞ！

アレキサンダー
JOB ディフェンダー TYPE 英雄



マナ吸収、マナタワー防衛役の中コストを採用するならこれ！覚醒させ〈タイムマナヘイスト〉でマナ吸収速度を高めよう！

レムノース
JOB マジシャン TYPE 霊王



〈トライブサポートA〉を持つので人獣メインで組ませ、デッキ全体を強化しよう。序盤のタワー妨害への迎撃にも使えるぞ！

ジェヴォーダン
JOB アタッカー TYPE 狂戦士



アーツ・アビリティが無い分、低コストながらスペックが高い。開幕はマナ吸収と防衛役として役に立ってくれるぞ！

ラプンツェル
JOB アタッカー TYPE 大戦士



できるだけ多くの〈大戦士〉で組ませよう。魔種の「青龍」が〈タイプアップ〉を持っているので一緒に使うと効果的だ。

FAQ 1 マナはどうすれば早くたまる？

マナを吸収する前に、まずはその仕組みを理解しておこう。マナを吸収する速度は、特定のアビリティを所持していない限りは使い魔のコストが高くなるほど速くなる。よって、主力となる使い魔が召喚可能になったらすぐに召喚してマナを吸収させると効率がよくなるぞ。また、アビリティも召喚時に発動するものにするとさらに効率が良くなる。コスト10の使い魔が持つアビリティでは、《サモンマナ》や《マナヘイスト》、《デッドマナ》などが特に優秀だ。召喚、覚醒時のコストを抑えられるものも間接的ではあるがマナを増やしてくれるので活用しよう。

直接的にマナを増やすことができる要素	
マナモンの撃破	マップ上にランダムで出現する中立キャラクター「マナモン」を撃破するとマナを獲得。
アビリティ《デッドマナ》	対象使い魔が死滅すると、マナを生み出す。
アビリティ《サモンマナ》	自身が召喚されたとき、マナを生み出す。

間接的にマナを増やすことができる要素	
アーツ《マナステップ》	範囲内にいる自ユニット全てのマナ吸収速度を上げる。
アビリティ《マナヘイスト》	マナ吸収速度が上がる。
アビリティ《タイムマナヘイスト》	自身が戦場に出ている間、時間経過で得られるマナの入手速度が上がる。
アビリティ《コストカット》	自身が戦場に出ている間、自身と同じ種族の自ユニットの召喚コストを下げる。
アビリティ《エヴォルカット》	自身の周囲にいる、自身と同じ種族の自使い魔の、覚醒コストを下げる。
アビリティ《デッドコストカット》	自身が死滅したとき、未召喚の自使い魔のうち、最もコストが高い自身と同種族使い魔の召喚コストを一定時間減らす。
アビリティ《キルマナモンプラス》	自身がマナモンを撃破したときに入手するマナ量が増える。

フェンリルデッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ／召喚	アビリティ／覚醒	アビリティ／超覚醒
	UR	巴御前	英雄	40	450	30	110	ディフェンダー	○			
	C	フェンリル	聖獣	50	500	20	130	アタッカー				マナアップA
	C	アレキサンダー	英雄	40	450	40	80	ディフェンダー		マナヘイスト	タイムマナヘイスト	
	C	レムノース	霊王	30	400	40	35	マジシャン				トライブサポートA
	GS	サボテンダー	妖精	20	350	30	20	アタッカー				逃げる
	C	ロロ	精霊獣	10	300	5	5	アタッカー		マナヘイスト		
	C	ポポ	精霊獣	10	300	10	10	ディフェンダー	○			
		主人公						マジシャン	アルティメットスペル		キュアオール	

巴御前：一人当千の強者なりや（コスト30）自身が死滅するまでの間、自身の攻撃力と防衛力が徐々に上がる。
ポポ：マナステップ（コスト30）【フィールド】範囲内にいる自ユニット全てのマナ吸収速度を上げる。

コンセプト・運用方法

序盤は相手の妨害に合わせてコスト20かコスト30の使い魔を召喚して凌ぎ、戦況が落ち着いたら［巴御前］を召喚し、「一人当千の強者なりや」を使用しておこう。一度死滅してしまうと合計で70マナが無駄になるほか、それまでに上昇させたATKがリセットされてしまうので、単独での行動は禁物。足並みをそろえて防衛に回ろう。

［巴御前］を召喚した後は、［フェンリル］の超覚醒までマナ吸収に専念し、［アルフォス］の《マナマックスアップ》とのコンボで120マナをため、スーパースペックとなった［フェンリル］で攻め上がる。

終盤は相手の動きを見てATKが大幅にアップした［巴御前］も戦線に参加させよう。ここまで強化してしまえば、簡単に落とされることはないはずなので、ストーン破壊、タワー妨害へと向かわせよう。もちろん防衛に回り、危なくなったらタワーへ駐留させるという安全策を取るのも有効だ。

その場合、［フェンリル］は敵のタワー妨害に向かわせよう。マナを消費しても問題無いようなら、［アルフォス］も超覚醒させて防衛力を高めておこう。［レムノース］も超覚醒させることができたなら、ストーン破壊へと向かわせよう。

実戦では……

欲張って高コストにマナを注ぎ込んでしまったことが裏目に……

序盤の敵の妨害への対策が立っておらず、十分にマナを吸収することができなかった。マナの吸収速度をいち早く高めるために、30マナがたまったらすぐに［ポポ］の「マナステップ」を発動したが、敵はその間に中コストの使い魔を召還し、こちらのタワーを妨害しにきた。アーツにコストを割いた分、防衛できる中コストの使い魔を召喚していなかったので、そのまま押し切られてしまうという展開も多く、「マナステップ」の落とし穴を実感することに……。

無事に120マナまでためることができたときの［フェンリル］は非常に強力だったが、そこに至るまでの過程にも課題が残る。使い魔を召喚しながらじっくりマナをためていくか、それとも［フェンリル］の超覚醒を優先してマナ使い、防衛も［フェンリル］だけで凌ぐ方が有効だったのかは判断が難しいところであった。［巴御前］も性能を知られると召喚直後にマジシャンに狙われ、安全を確保するのが非常に難しく、つくづく運用が難しいデッキだと実感させられた。

敗因となったのは……



終盤では驚異的なATKになるものの、序盤のもろさは何かしらの対策が必要となる。

［フェンリル］にマナを注ぎ込むために、なるべくマナを必要としない高スペックの使い魔を、ということで［巴御前］を採用した狙いは悪くはなかったが、運用が非常に難しい。特に中盤での立ち回りが難しく、戦闘を避ければタワーが妨害されるだけでなく、孤立した［フェンリル］が危険に晒され、防衛に回れば自身が死滅する危険が増し、どちらも、ここまでに掛かった時間とマナが無駄になってしまうという二択を迫られるケースが多々あった。先を急いだが故に、デッキ全体の戦力が上昇していなかったことが原因だろう。本来、マナの吸収速度は他種族よりも速いはずなので、中コスト帯の使い魔も超覚醒させ地盤を固めておくことが重要だと感じた。

風魔小太郎デッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ／召喚	アビリティ／覚醒	アビリティ／超覚醒
	SR	風魔小太郎	英雄	70	600	130	80	アタッカー		スピードアップ	スピードアップ	ポイゾアタック
	GS	サボテンダー	妖精	20	350	30	20	アタッカー				にげる
	C	アルフォス	守護者	20	350	10	10	ディフェンダー		マナマックスアップ	DEFアップ	DEFアップ
	C	レムノース	霊王	30	400	40	35	マジシャン				トライブサポートA
	C	アエロ	大戦士	20	350	20	25	ディフェンダー		トライブサポートD	トライブサポートD	トライブサポートA
	C	ロロ	精霊獣	10	300	5	5	アタッカー		マナヘイスト		
	C	ポポ	精霊獣	10	300	10	10	ディフェンダー	○			
		主人公						マジシャン	アルティメットスペル		キュアオール	

ポポ：マナステップ（コスト：30）【フィールド】範囲内にいる自ユニット全てのマナ吸収速度を上げる。

コンセプト・運用方法

［フェンリル］デッキをアレンジし、運用をもう少し簡単にしたのがこちらのデッキとなる。基本的なデッキ構成はそのままに、召還時から強力な使い魔を用意して、時間を掛けて育てる手間とリスクを無くしている。

まずはメインとなる使い魔を［風魔小太郎］にし、［巴御前］は［アレキサンダー］に、［アルフォス］は［アエロ］に変更した。

これによりマナ吸収速度がアップし、より多くの使い魔を召喚しやすくなった。

基本的な操作はほとんど変化しておらず、運用方法も至ってシンプル。［風魔小太郎］を超覚醒させたら、戦場を走り回るだけ。移動速度を生かして戦場をかく乱していけば、ストーン破壊も足並みも徐々に崩していくことができる。特に《ポイゾアタック》は一度攻撃すれば、しばらくダメージが継続するので、仕留め切れずともHP減少効果により、タワーに引き返さざるを得ない状況を作り出せる。［アエロ］のアビリティ《トライブサポート》で全員のスペックがアップし、また、コスト20の使い魔が2体居るので開幕の妨害にも対抗できるようになった。特に［サボテンダー］は超覚醒のアビリティ《にげる》があるので、多少無理に攻め上がっても自陣へ逃げ帰ることができるぞ。

実戦では……

戦場を二つの旋風が駆け抜けた！

［サボテンダー］の序盤におけるタワー妨害は予想以上の成果につながった。《にげる》の移動速度の上昇率は高く、戦線離脱が容易な上に、自陣に戻るまでの時間が短縮され、回復した後また妨害へと、短いスパンで敵陣と自陣を何度も往復することが可能。常に敵陣をかく乱することで、攻め込むスキを与えなかったので、［ポポ］の「マナステップ」によるマナ吸収がスムーズになり、予定通りに序盤で［風魔小太郎］を召喚することができたぞ。そのまま、超覚醒までつなげてしまえば、もはや試合は決着したも同然。移動速度が速い2体が常に戦場を走り回り、ストーン破壊、タワー妨害と敵陣をかく乱し続け、そのスキに味方の高コストの使い魔たちが次々と超覚醒していき、試合はドンドン優勢に。［風魔小太郎］が最後まで戦場を走り回っていたため、妨害や制圧ポイントを量産していたぞ。敵の撃破こそ少なかったものの、一定のポイントを稼ぎ続け、常に高い順位を保つ安定感のあるデッキに仕上がった。

勝因となったのは……



ヒット&アウェイによって他を寄り付かせず縦横無尽に戦場を走り回ってくれたぞ。

序盤の［サボテンダー］も捨てがたいが、やはり最大の貢献者は［風魔小太郎］だろう。

スペックの高さもさることながら、覚醒時の《スピードアップ》が強力で、ディフェンダーなどのジョブの相性が悪い敵はすべて避けて通り抜けることが可能。まさに敵無しだ。ストーン破壊に、タワー妨害に、操作していない使い魔の撃破にと、戦場全体のスキを突き、動き回ることができるので、爽快感が抜群に高い使い魔だ。

唯一の問題といえばコストの重さ。高コストの中では軽い方なのかもしれないが、超覚醒までに210コスト掛かると考えるとやはり時間が掛かる。序盤からしっかりとマナをためる態勢作りが重要となるだろう。



行く手を阻むは堅固な防壁

神族

Text : age

「LoV」シリーズを通して人気種族である神族。キーワードは「中コスト」と「防衛力」。

●コスト別種類一覧

アタッカー		ディフェンダー		マジシャン	
コスト10	1体	コスト10	6体	コスト30	1体
コスト20	2体	コスト20	6体		
コスト40	3体	コスト30	2体		
コスト50	2体	コスト40	1体		
コスト60	1体	コスト50	2体		
		コスト60	1体		
		コスト70	1体		
		コスト90	1体		

ディフェンダーが豊富な守りの種族!

神族は、ディフェンダーの多さが特徴の一つとして挙げられる。[ラー]の「メル・メレウト」や、[イージス]の《リジェネ》など、HPを回復させるアーツやアビリティと、《ストーンアップ》や《ガードブースト》など、施設防衛時に能力を発揮するアビリティを合わせた防衛戦が得意な守りの種族だ。特に、終盤において、高コストの使い魔が超覚醒しアルカナストーンの防衛に回れば、強力なアビリティを生かして、敵の攻撃をすべて受け止めてくれる防壁となってくれる。

一方、攻撃に関しては単体で敵全体を蹂躙できるほどの、せん滅力がある使い魔は少ないというのも特徴だ。低、中コスト帯の使い魔を軸に、数的有利を生かした攻めが重要となる。防衛力に長けた使い魔でアルカナストーンやマナタワーを固めつつ、中コストの使い魔複数が戦場全体を走り回り、敵に的を絞らせないかく乱戦術を展開しよう。マジシャンの数が少なく、相性の悪いディフェンダー対策が必要となる場合は、他種族と組み合わせるのがオススメだ。

神族の特徴をまとめると

① ディフェンダーが豊富で優秀。HPの回復能力に長けたアーツを持つ使い魔も居る。

② 中コストでコンボが組みやすい使い魔が豊富にそろう。

神族といえばコレ!



終盤でリードしているときにとにかく頼りになる使い魔たち。鉄壁の守りで最後の攻勢をしのげ!

神族独自のアビリティといえば《ガードブースト》。ガーディアンスタイル時に防御力と施設防御力がアップする能力がとにかく強力で、半端なATKではダメージを受け付けなくなる。

さらに、HPが徐々に回復するといったアビリティの《リジェネ》をデッキに組み込めば、強固な砦が決して崩れることの無い防壁となり、チームを勝利へと導いてくれる。特に、[ラー]、[オメガ]、[イージス]といった使い魔はストーン防衛が適任で、よほど強力な使い魔が複数で攻めてこない限りは単独でも守り切ることも可能だ。

デッキの主軸となるカード

ラー



JOB ディフェンダー TYPE 大神

超覚醒時は自陣のアルカナストーン上に配置し、ガーディアンスタイルで防衛しよう。高コストのATKに特化した使い魔でない限り、複数で攻められようがそう簡単に死滅することはない。またアーツの効果は、HPが残りわずかからでもマックスまで回復、DEFが50上昇し防衛力がさらに強化される。マナをしっかりと管理し、常に回復できるように整えておけば、まさに守護神となる。コストも70なので、すべてのマナを[ラー]に注げば、試合中盤のタイミングで超覚醒が可能だ。味方にすれば頼もしく、敵に回せばとても厄介な使い魔となる。

Partner



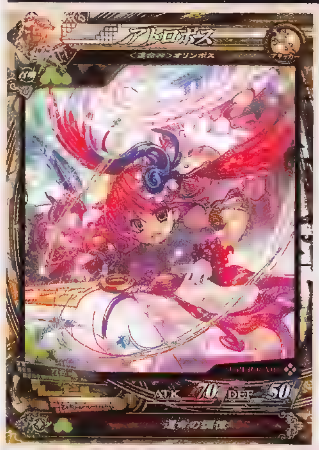
防壁をもっと固くする……。

キュオ

JOB ディフェンダー TYPE 大戦士

[ラー]はとにかく素早く超覚醒までつなげることが大事。召喚した後は、[セルディッド]の《エヴォルカット》で覚醒コストを減らそう。また、[キュオ]のアーツも加えれば、《リジェネ》の効果も得られるので、強固な防衛力がさらに頑丈になる。[ラー]のディフェンシブな立ち回りを生かそう。

アトロポス



JOB アタッカー TYPE 運命神

神族で中コストを軸としたデッキを組みたいのなら、この使い魔を選ぶことをオススメしたい。超覚醒時の《タイプアップW》の効果が加われば、コスト40以上の活躍に期待できるぞ。アーツの「運命の調律」は範囲全体の自ユニットのHPを200回復してくれるので、単独で凌ぎ切れないときの時間稼ぎに使ってもいいが、マナタワー防衛時に自ユニット全体に掛けてもいいだろう。

ほかの使い魔と足並みをそろえ、サポート役としてアーツを使っても十分に機能する。汎用性の高い使い魔といえるだろう。キュートなイラストも見逃せないぞ。

Partner



3体そろって運命神

ラケシス&クロートー

JOB ディフェンダー TYPE 運命神

アビリティを最大限に生かすには必須。《タイプアップD》を生かし、マナタワーの防衛に回るのも有効。

[illegible] ガーディアンスタイル時に、攻撃力が上がる。 ガードブースト ガーディアンスタイル時に、防御力と施設防御力が上がる。
[illegible]

要注意!

施設付近での動きに要注意!
この4枚に気をつけろ!

防衛を得意とする種族なだけに施設付近での能力は驚異的。DEFがアップするだけではなく、HP回復効果もあり、その生命力は正に底無し!



イージス

JOB ディフェンダー TYPE 大戦士

[ラー]と同様にアルカナストーンの防衛に向いているが、[イージス]はコストが低いので、メインの使い魔として使うだけでなく、ほかの高コスト使い魔と併用することも有効だ。[イージス]を対処するならば、超覚醒されて《リジェネ》や《ガードブースト》を発動される前に狙うか、もしくは、優位に立ち、攻めに来させる形を作っておこう。施設防衛時でなければ、それほど恐れることはない。



オーディン

JOB アタッカー TYPE 大神

ジョブがアタッカーであり、また召喚、覚醒時に移動速度が上昇する《スピードアップ》を持つので容易には捕まえられない。超覚醒時には敵を倒すたびにDEFがアップし、ますます死滅しづらくなる。手薄なマナタワーを狙われる危険もあるが、仕留めようと追い掛けると逃げられて、いつのまにか戦線をかき乱されてしまうことが最大の恐怖。捕まえるならアタッカーのスマッシュで距離を詰めよう。



オメガ

JOB ディフェンダー TYPE 守護者

単騎で運用してこそ、その強さを発揮する使い魔で、さらにアルカナストーンの近くであれば、攻防どちらでも強さを発揮するのがポイントだ。アーツの「波動砲」は敵のDEFに関係なく、150ダメージを与えた上、HP100を徐々に減少させる。超覚醒させてアルカナストーンに居座れば相当なプレッシャーを与えてくれる。「波動砲」が使える状況では、単騎でオメガに勝負を挑むのは危険だろう。



サルーイン

JOB アタッカー TYPE 邪神

超覚醒時の効果はシンプルにATKのみがアップする攻撃的な使い魔だ。コストも60なので、試合中盤において、ほかの高コスト使い魔が覚醒するよりもワンテンポ早く超覚醒させることが可能。ただし、アビリティによるDEFアップは無いので、高コスト使い魔の攻撃なら[サルーイン]に十分にダメージを与えることができる。単独になったタイミングを狙って確実にダメージを与えよう。

強力なディフェンダーが目白押し!

ラグナロク

JOB ディフェンダー TYPE 超魔



《ストーンアップA》を生かしたアルカナストーン付近での攻防が強み。敵の防衛を突破する逆転の切り札となるはずだ。

ヴィシュヌ

JOB ディフェンダー TYPE 大神



低コストだが超覚醒可能。ガーディアンスタイルで効果を発揮し、アルカナストーンやマナタワー防衛に役立ってくれる。

風神

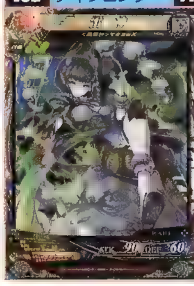
JOB アタッカー TYPE 風雷神



DEF寄りのスペックは、《フレンドリンクW》が発動すると、攻撃よりに一転する。雷神と一緒に運用しよう。

雷神

JOB ディフェンダー TYPE 風雷神



風神と対となる使い魔で、《フレンドリンクW》が発動すると防御よりのスペックになる。風神と一緒に運用しよう。

メア

JOB ディフェンダー TYPE 幻魔



低コストなので、開幕のマナタワー制圧から序盤のマナ吸収に役立つ。能力を生かすためにも《幻魔》の使い魔と一緒に使おう。

ミトラス

JOB ディフェンダー TYPE 英雄



マナタワー制圧、マナ吸収に役立ち、アビリティも優秀。《英雄》は他種族にも多数存在し、混色デッキでも重宝する。

朱雀

JOB ディフェンダー TYPE 幻魔



「要害堅固」はコスト20でDEFをアップする。味方のサポートから、マナタワー奇襲時の防衛手段にも役に立つアーツだ。

セルディッド

JOB ディフェンダー TYPE 妖精



《エヴォルカット》の効果は主力使い魔が高コストのデッキに限らず、多くの神族デッキで必須となるアビリティだ。

LoV Labo
キルアップD 自身が敵ユニットを撃破するたびに、自身の防御力が上がる。
キルアップストーン 自身が敵ユニットを撃破するたびに、自身のアルカナストーン[illegible]
キルヒール 自身が敵ユニットを撃破するたびに、自身のHPが回復する。
キルマナモンプラス 自身がマナモンを撃破したときに入手するマナ量が[illegible]

スクナヒコナ
JOB ディフェンダー TYPE 精霊獣



《エヴォルマナ》は覚醒時のコストを低減する。《ガードブースト》もあり、手薄になりがちなマナタワーの防衛にも役に立つ。

デュランダル
JOB アタッカー TYPE 守護者



アタッカーで移動速度も速く、アーツは［リターンゲート］の代わりとなる。高コスト使い魔のピンチを救う救世主となるぞ。

キュオ
JOB ディフェンダー TYPE 大戦士



全員に《リジェネ》と同じ効果を付加できるアーツだが、デメリットを考慮して、敵の来ない自陣のゲート付近などに隠れよう。

ルナ
JOB アタッカー TYPE 守護者



クリティカルによる大ダメージを受けない。マナ吸収時に急襲された場合でも落ち着いて対処し、しぶとく生き延びよう。

鳳凰
JOB ディフェンダー TYPE 精霊獣



［ルナ］と同じアビリティを持つが、ディフェンダーなので防衛寄りの性能だ。移動速度が遅い分、早めに回避させよう。

グリンブルスティ
JOB ディフェンダー TYPE 精霊獣



コスト10の使い魔にしてATK20、DEF40というスペックが魅力。開幕のマナ吸収の奇襲には盾になってくれるぞ。

プロメテウス
JOB ディフェンダー TYPE 守護者



《エヴォルマナ》は覚醒時、超覚醒時のコストを5減少。3体超覚醒させれば、［プロメテウス］の召還コストは帳消しになるぞ。

ヘラ
JOB アタッカー TYPE 狂戦士



超覚醒時の《エヴォルマナ》によりにマナを生み出す。《トライブサポート》もサポートに使えるので神族単デッキに入れよう。

ドゥルガー
JOB ディフェンダー TYPE 幻魔



〈幻魔〉は数が多くデッキの選択肢は幅広い。神族のほかには海種に多いので、海種の混色デッキにしてみるといいだろう。

アンドロメダ
JOB マジシャン TYPE 英雄



神族で唯一のマジシャン。コスト30ではあるが、超覚醒でスペックが上昇し、アビリティを生かしたサポートが優秀だ。

毘沙門天
JOB アタッカー TYPE 大戦士



神族のコスト40の使い魔を4体全員そろえれば、超覚醒のアビリティによりATK230、DEF210となるぞ。

クラウソラス
JOB ディフェンダー TYPE 大戦士



超覚醒時のアビリティによるATKアップ率が高く、効果時間もまずまず。味方を壁にして安全にATKを上げるのが理想。

ペルセウス
JOB アタッカー TYPE 英雄



神族では［ミトラス］、多種族においても［小野篁］など、〈英雄〉の使い魔は多数居るのでデッキの組み合わせは幅広いぞ。

タロス
JOB ディフェンダー TYPE 守護者



コスト20でアビリティは持っていないが、スペックは高めだ。序盤では、召喚後即戦力となる貴重な使い魔の1体だ。

ラケシス
JOB ディフェンダー TYPE 守護神



〈運命神〉の1体。3体で運用することで真価を発揮するが、ジョブを生かし、クロートーとマナタワーの防衛に回るのも有効だ。

クロートー
JOB ディフェンダー TYPE 守護神



〈運命神〉の1体。なお［ラケシス］とクロートーのアビリティ〈リジェネ〉は、［イージス］などの〈リジェネ〉に比べ効果が高い。

FAQ 2 「武器錬成」って何？

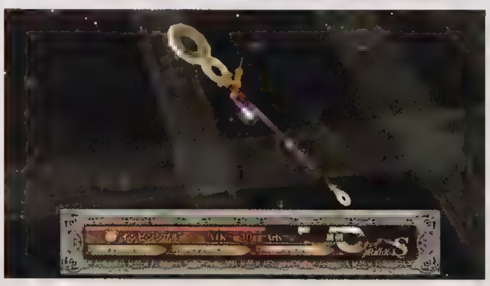
武器錬成には通常錬成と霊珠錬成の二種類があり、それぞれ対応するジョブの色の「メモリア」と「ルーン」を一定数消費することで、新しくプレイヤーの武器を錬成することができる。

錬成してできた武器は攻撃力がアップしているだけでなく、使い魔と同じように召喚時や覚醒時に発動するアビリティを持つ場合があるぞ。ただし、どのアビリティがどの位置に付与されるかはランダムなので理想的な武器を作るには運と根気が必要だ。

特殊錬成は通常錬成に加えて、宝箱から稀に出てくる「霊珠」というアイテムが必要になる。通常錬成に比べてレア度の高い武器が出るようになっているぞ。

超強力な武器ができるまで「霊珠」を集めて霊珠錬成を繰り返そう！

必要となる物
メモリア各種（緋のメモリア、蒼のメモリア、黄のメモリア）、ルーン、霊珠



霊珠錬成で作成できるSランクの武器ともなると、召喚、覚醒、超覚醒時、すべての位置にアビリティが付くだけでなく、その一つひとつが強力ものになる。プレイヤーは20マナで覚醒できるので、錬成によってできた武器次第ではかなり優位に立つことができるかも!?

クリティカルカード 自身が受けるクリティカルとスーパークリティカルが、通常ダメージになる。 コストカット 自身が戦場に出ている間、自身と同じ[illegible]
コストアップW 戦場にいる、自身と同じ召喚コストの自ユニットが多いほど、自身の攻撃力と防[illegible] サモンマナ 自身が召喚されたとき、マナを生み出す。

運命の三女神デッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ／召喚	アビリティ／覚醒	アビリティ／超覚醒
	UR	ラー	大神	70	600	60	135	ディフェンダー	○		ガードブースト	マイストーンアップD
	SR	アトロポス	運命神	40	450	70	50	アタッカー	○			タイプアップW
	C	セルディッド	妖精	10	300	5	5	ディフェンダー		エヴォルカット		
	C	ラケシス	運命神	20	350	30	20	ディフェンダー			タイプアップD	リジェネ
	C	クロートー	運命神	20	350	30	20	ディフェンダー			タイプアップD	リジェネ
	C	ロロ	精霊獣	10	300	5	5	アタッカー		マナヘイスト		
	C	ポポ	精霊獣	10	300	10	10	ディフェンダー	○			
		主人公						マジシャン	アルティメットスペル		リターンゲート	

ラー：メル・メレウト（コスト30）自分のHPが回復し、さらに防御力と施設防衛力が一定時間上がる
アトロポス：運命の調律（コスト30）範囲内にいる自ユニット全てのHPを回復する。
ポポ：マナステップ（コスト：30）【フィールド】範囲内にいる自ユニット全てのマナ吸収速度を上げる。

コンセプト・運用方法

［アトロポス］、［クロートー］、［ラケシス］の〈運命神〉３体を軸としたデッキ。大型の使い魔にはかなわないが、アビリティとアーツによるHP回復効果のおかげで、低コストの敵が相手ならほとんどダメージを負うことなく、戦場に居座り続けることが可能。マナタワーやアルカナストーンの破壊を中心に、長時間戦場をかく乱していくのが狙いだ。

［セルディッド］の《エヴォルカット》によって、覚醒時のコストが減少するので、敵の大型使い魔が超覚醒するころには、こちらの主軸の３体全員が超覚醒できる。先制してアルカナストーンやマナタワーを妨害し、リードしていこう。敵の大型使い魔が釣られて追い掛けてくるようなら、別のアルカナストーンやマナタワー、あるいは自陣のアルカナストーン防衛に回るなどして常に戦場を走り回ろう。

複数のカード操作に慣れてきたなら、［クロートー］、［ラケシス］の２体と、［アトロポス］を２方向に分かれて行動させることで、よりかく乱しやすくなるぞ。終盤において、マナに余裕ができたなら［ラー］を召喚し、超覚醒させアビリティを発動させ、ストーン上に配置し、鉄壁の防衛ラインを展開し近づく敵は一掃してしまおう。

実戦では……

かわいい運命神たちが戦場を大忙しに駆け回ってくれたぞ！

メインの使い魔が３体とも中コストとなるデッキで、さらに《エヴォルカット》があり、超覚醒させるまでに掛かるコストが非常に少ない。（《エヴォルカット》の効果で必要なマナは合計210）。これを生かし、テンポよく召喚、覚醒させていきたいところだが、実際には開幕からマナタワーに攻撃を仕掛けてくる敵も多く、対処の仕方が問われた。《デッドマナ》といった死滅することで力を発揮する低・中コストの使い魔が開幕から速攻を仕掛けてきた場合は、まず、［アトロポス］を召喚して対処に当てた。逆に、序盤はマナ吸収に専念するような穏やかな展開ではコストの低い［クロートー］、［ラケシス］から召喚して、マナ吸収の速度を上げた方が、よりスムーズに超覚醒まで持っていくことができたぞ。一度態勢を整えてしまえば、狙い通りのさく乱戦術が機能し、終盤には、［ラー］を召喚させるためのマナの余裕も生まれた。［ラー］の防衛力は想像以上に優秀で、終盤はアルカナストーンの守護神として活躍してくれたぞ。

運命神は3体そろってこそ……？

３体を超覚醒させ、見事に先制攻撃が成功したが、調子に乗ってアルカナストーンやマナタワーへ強引に攻め込んだことで［アトロポス］が、あっさり死滅してしまう展開が最悪だった。

このデッキは、ある程度かく乱して時間を稼ぐことができれば、［クロートー］、［ラケシス］の２体はコストも低く、死滅しても復活後すぐに超覚醒までつなげることが可能で、リカバリーが効ききやすいということが隠れた長所なのだが、［アトロポス］だけは若干コストが高く、リカバリーに時間が掛かる。［アトロポス］は最優先で逃がすことが重要で、場合によっては、［クロートー］、［ラケシス］のどちらかを犠牲にしてでも［アトロポス］を逃がさなくてはならない。ディフェンダーのスマッシュの効果で敵の移動速度を下げ、少しでも［アトロポス］が逃げる時間を稼いでやるべきでもあった。

ミニマップを頻繁にチェックすることで、敵の高コスト使い魔が狙う先を常に確認し、安全な逃げ場を定めておくこと、これが最も重要だったといえる。

神族二大ゲストデッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ／召喚	アビリティ／覚醒	アビリティ／超覚醒
	GS	オメガ	守護者	60	550	45	100	ディフェンダー	○		アローンアップW	ストーンアップA
	GS	サルーイン	邪神	60	550	60	90	アタッカー				サルーインソード
	R	ヴィシュヌ	大神	30	400	35	45	ディフェンダー				ガードアップA
	C	セルディッド	妖精	10	300	5	5	ディフェンダー		エヴォルカット		
	C	アンドロメダ	英雄	30	400	30	45	マジシャン				トライブサポートD
魔種	C	かまいたち	怪異	10	300	10	10	アタッカー		タワーアタック		
	C	メデューサ	魔人	10	300	15	5	マジシャン		タワーアタック		
		主人公						アタッカー	アルティメットスペル		リターンゲート	

オメガ：波動砲（コスト：50）範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体と、その周囲の敵ユニット全てにダメージを与える。
さらに、一定時間HPを徐々に減らす。

コンセプト・運用方法

神族のゲスト［サルーイン］と［オメガ］を中心としたデッキがこちら。どちらも超覚醒までつなげれば、かなりのスペックとなる。しかも、コストは60とそこまで高くない。うまく行けば中盤には２体とも超覚醒まで持っていくことができる。

マナを吸収したら、まずは［サルーイン］を召喚し、超覚醒までつなげよう。敵の高コスト使い魔が超覚醒する前に攻勢を仕掛けて撃破し、マナタワーを制圧し供給源を断ってしまうのが狙いだ。素早く攻撃を仕掛けるために、［サルーイン］は覚醒したあたりから敵陣へと徐々に攻め込み、マナがたまり超覚醒可能となったと同時にマナタワーに攻め込む。このタイミングで攻撃を仕掛ければ、敵の大型使い魔の超覚醒は間に合わない場合がほとんどである。

ただし、無理に攻めて死滅することは避けたいので、中コスト級の使い魔を超覚醒して対抗されたときなど、妨害に失敗しダメージ負った場合はすぐさま撤収することが大切だ。マナに余裕ができたら、今度は［オメガ］を召喚し超覚醒させよう。リードしていれば［オメガ］はアルカナストーン防衛に回り、リードされているのなら［サルーイン］と二手に分かれての進軍が有効だ。

実戦では……

狙いはバッチリ！ 「サルーイン」でポイントを一人占め！

予定通りに［サルーイン］を召喚後、敵のスキを突き、マナタワーの妨害を仕掛けたところ、高いATKのおかげでマナ吸収中の低コストは簡単に死滅させることができたぞ。妨害や撃破ポイントを荒稼ぎしつつ敵の足並みを崩すという狙いは見事に成功。

ここまでうまく決まれば、後は［オメガ］を召喚し、だれも居ないアルカナストーン上に待機させて敵の攻勢に備え、リードしたまま逃げ切る形に持ち込めた。［オメガ］を超覚醒させ、それでも、マナに余裕があるときは［アンドロメダ］の召喚、覚醒とつなげていき、《トライブサポートD》を発動させることで、メイン使い魔だけでなく、味方全体のDEFを強化し、デッキ全体のスペックを底上げし、さらに盤石となる。

ただし、［アンドロメダ］を超覚醒までつなげていくには、コストが90かかるので、よほどアルカナストーンの差に余裕がある展開でない限りは、［オメガ］の「波動砲」はいつでも使えるように、マナの消費は控えておいた方が無難だろう。

敗因となったのはこの１枚……



［ユダ］とのコンボがやっかいな使い魔。正面からぶつかるのはなるべく避けたい。

同じコスト帯で、［サルーイン］以上の強さを発揮する使い魔や、召喚するタイミングを早めることが可能な高コスト使い魔の相手が非常に厳しかった。

《サルーインソード》ではDEFがアップしないため、単純にATKが自分より高い敵とのぶつかり合いではあっさりと負けてしまう。また、［オメガ］を超覚醒させるまでは、複数の使い魔によるかく乱ができるわけでもなく、どうしても超覚醒した［サルーイン］の力に頼るしかない。相性の悪いデッキが多かった場合は攻める場所が無くなってしまうという弱点も露見した。［オメガ］ではなく、別の高コストの使い魔を入れて対応力を増やす作戦も視野に入れておくべきであった。



Text：凡

実ったアビリティで高コストのスキを突け！

魔種

低コストながらしっかりとした強みを持つ使い魔が豊富！ 速攻で試合を決定付けてしまおう！

●コスト帯早見表

アタッカー		ディフェンダー		マジシャン	
コスト10	11体	コスト20	1体	コスト10	3体
コスト20	2体	コスト30	1体	コスト20	1体
コスト30	2体			コスト30	2体
コスト40	2体			コスト50	2体
コスト60	1体			コスト60	1体
コスト70	1体				

低めのコストでも負けないスペック！

魔種はアタッカーやマジシャンといった攻撃的なジョブが多く、攻めが得意な種族だ。また全体的にコストが低いので序盤から強力な使い魔を召喚できるのも特徴の一つ。特にミリアの《サモンマナ》は、魔手単でデッキを組んだ時は、開幕から最大４体の使い魔を同時に召喚することが可能となり、《タワーアタック》の使い魔と組み合わせれば、最寄りのマナタワー制圧と同時に中央のマナタワーを制圧することも容易だ。そのほかにもコスト10の使い魔のアビリティは、アルカナストーン破壊、マナタワー制圧、《タイプサポート》による補助、《タイプアップ》による自身の強化など、バラエティ豊富ということも魔種の魅力だ。また、〈英雄〉や〈凶禍〉といった多種族に存在するタイプが数多く居るので、混色デッキも組みやすい。中コスト帯には超覚醒できる使い魔も豊富で、敵陣に居るとATKを上がるなど、攻めている時に力を発揮してくれる。

多彩な攻めと速攻によって試合の主導権を先取することが魔種の戦術となる。

魔種の特徴をまとめると

① さまざまなアビリティを持ったコスト10の使い魔が多数そろい、混色デッキも可能。多彩な攻め手が魔種の強み！

② 低コストだがATKが高い使い魔が多いのが特徴。先手を取り、常に試合の主導権を握り続けることができる。

魔種といえばコレ！



低コスト、かつマナタワー付近でATKアップ。これほど、奇襲に適した使い魔はほかにいるだろうか……。

開幕はより多くの使い魔を召喚し、マナの吸収速度を早めることで［エリゴス］を超覚醒させ、序盤から相手のマナ吸収を妨害してアドバンテージを取ろう。［エリゴス］以外にも魔種の中コスト帯には、ATKが高い使い魔が多く、１体が攻めている間に、新たな中コスト使い魔を召喚、超覚醒させることで、常に数的有利な状況を保てるぞ。スキを見て中央のマナタワーも制圧してしまえば、時間経過によるマナ吸収速度も高まり、また、対面だけでなく斜め反対側のプレイヤーに対してもプレッシャーを与えることができるぞ。

デッキの主軸となるカード

アバドン



JOB	アタッカー	TYPE	凶禍

〈凶禍〉を集めたデッキを組むときにメインとなる使い魔。覚醒時の《タイプアップA》で〈凶禍〉１体につきATKが10上昇する。〈凶禍〉の使い魔は《タイプサポート》を持つ使い魔が多いので、７体すべて〈凶禍〉でそろえれば、超覚醒時にATK・DEF250を越える怪物へと成長を遂げるぞ。また、敵ユニットを倒すほど、アルカナストーンの破壊力が増すアビリティを持つので、低コスト使い魔やジョブ相性のいいマジシャンなどで撃破数を稼ごう。逆に、相性の悪いディフェンダーに対しては、超覚醒したマジシャンの［クトゥルフの落とし児］で対抗しよう。

〈凶禍〉で通じた海種との絆

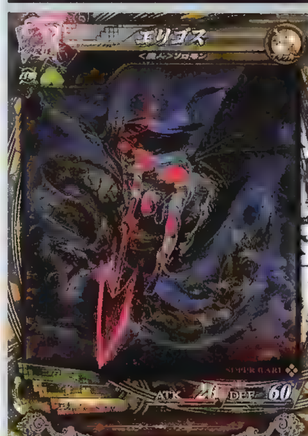
Partner



クトゥルフの落とし児	JOB	マジシャン	TYPE	凶禍

コスト20なのでゲーム序盤から超覚醒が可能。超覚醒時は、すべての〈凶禍〉の使い魔のATKとDEFを20アップさせるので、〈凶禍〉でデッキを固める時のキーカードとなる。マジジャンということもあり、ゲーム序盤では、スマッシュを使って、敵のマナ吸収を妨害しに行こう。

エリゴス

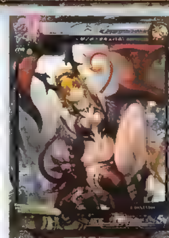


JOB	アタッカー	TYPE	魔人

魔種を代表する中コストアタッカー。超覚醒時に、相手のマナタワーが近くにあるとATKが60増加するアビリティを持ち、ATK160・DEF140となる。《マナヘイスト》のアビリティを持っている使い魔が敵に居た場合は、同じタイミングで高コストの使い魔を召喚されることもあるが、超覚醒のためにマナを吸収していることが多く、戦闘を仕掛けてくることは少ない。ほとんどの場合は、超覚醒した［エリゴス］の方がスペックで上回るので、高コストの召喚も恐れることはないぞ。慎重に狙えば、召還したての高コストの使い魔を倒すことも可能だ。

いかに早く超覚醒できるかが勝負！

Partner



ミリア	JOB	アタッカー	TYPE	闇ノ者

制圧したマナタワーを増やせば時間経過によるマナ吸収の速度が高まる。《サモンマナ》の効果で敵プレイヤーより多く召喚した１体を使い、序盤で中央のマナタワーを制圧し、制圧ポイントと敵陣と自陣との中継基地を手に入れよう。速攻を仕掛けた[エリゴス]を駐留させるのにも役立つぞ。

LoV Lexicon
ストーンアップA 周囲にアルカナストーンがあると、攻撃力が上がる。
ストーンアップD 周囲にアルカナストーンがあると、防御力が上がる。
ストーンアップAD 周囲にアルカナストーンがあると、攻撃力と防御力が上がる。
スタックアップA マナタワーまたはゲート内にいる自ユニットが多いほど、自身の攻撃力が上がる。

要注意！

攻めることで能力が発揮される！
この4枚に気をつけろ！

死滅するのは敵か味方か。どちらにせよ死滅が進むに連れて狂気が加速するモンスターたちがそろう。中でもこの4枚は特に注意が必要なのでチェックしておこう！



ゴグマゴグ

JOB アタッカー　TYPE 魔人

超覚醒時の《リベンジアップD》は、自身の使い魔が死滅するごとにDEFが10アップする。大幅なDEFアップを狙うなら自ユニットを何度も死滅させる必要があり時間が掛かるので、早い段階で超覚醒させることが重要となる。召喚時は、自身もマナ吸収に回ろう。また、死滅することが前提となるので《じばく》や《デッドマナ》といった、死滅した時に能力を発揮する使い魔と相性がいいぞ。



バハムート

JOB アタッカー　TYPE 超魔

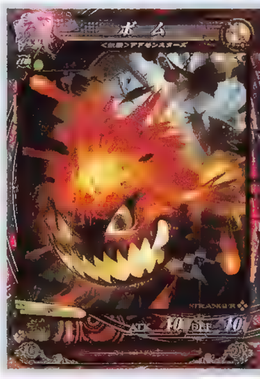
魔種の最大コスト70の使い魔。召喚、覚醒時の2段階で移動速度が速くなるアタッカーで、相性の悪いディフェンダーの使い魔と遭遇しても逃げ切ることが可能だ。超覚醒時の《キルアップA》は、1体倒すにつきATKが10アップする。フィールドに孤立している中、低コストの使い魔やマジシャンで撃破数を稼ごう。マナ吸収速度を高める使い魔と併用し早めに戦場に出しプレッシャーを与えよう。



紅蓮の魔導師

JOB マジシャン　TYPE 魔人

コスト50の使い魔にして、超覚醒時の《魂の代償》によりATKは240となる。しかし、最大HPが400と召喚時より下がってしまうというデメリットを持つので、相性の悪いアタッカーには要注意。サポートとして、ディフェンダーの使い魔を同行し、スマッシュの効果で移動速度をダウンさせて間合いを保つようにしよう。うまく2体がスマッシュを決めれば複数の敵をまとめて相手にできるぞ。



ボム

JOB アタッカー　TYPE 妖精

自身が死滅した時に、範囲内に居る自身を撃破したユニットに150のダメージを与える《じばく》が強力。それを生かし、死滅を恐れず、アルカナストーンの破壊やマナタワー妨害、中央のマナタワー制圧と進軍し、相手にプレッシャーを与えよう。なお、［ボム］を見掛けたら、プレイヤーキャラで倒すのが得策だ。たとえ死滅しても再出撃の時間も短く、召還時のマナの消費も無いのでリスクが少ないぞ。

タイプを生かした他種族と相性のいい使い魔が豊富！

オロバス

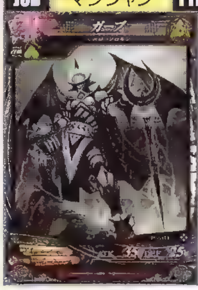
JOB マジシャン　TYPE 凶禍



《ストックアップA》により、1体につきATKが10アップする。マナ吸収が済んだ使い魔はマナタワーやゲートに駐留させよう。

ガープ

JOB マジシャン　TYPE 凶禍



《エネストーンアップA》は、効果範囲が広くATKが40アップする。高コストの居ない序盤のマナタワー妨害が強力だ。

九尾の狐

JOB マジシャン　TYPE 怪異



《ジョブアップA》は、マジシャン1体につきATKが15アップ。ただし、ジョブの偏りは対応力が弱まるので注意しよう。

ダークアリス

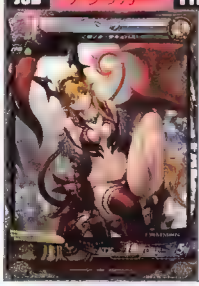
JOB マジシャン　TYPE 魔人



「アリスの不思議な薬」は、「アリス」のHPを300回復する。「アリス」の後ろに同行させて、回復役として使うといい。

ミリア

JOB アタッカー　TYPE 闇ノ者



《サモンマナ》は召喚時に5マナを生み出す。種族を魔種で統一すれば開幕から4体召喚できるぞ。魔種ご用達の1体だ。

ゴモラ

JOB マジシャン　TYPE 大戦士



超覚醒までのコストが60で済むので、〈大戦士〉と併用し序盤に暴れさせよう。マナ吸収中の敵を狙うのがオススメだ。

フィンテール

JOB アタッカー　TYPE 闇ノ者



《タイプサポートA》は〈闇ノ者〉のATKを10アップする。序盤のマナ吸収はもちろん、サポートにもなる優秀な使い魔だ。

ギュルギュル

JOB アタッカー　TYPE 大戦士



〈大戦士〉のATKを10アップする《タイプサポートA》を持つ。マナ吸収と〈大戦士〉の強化といったサポートが主な役割だ。

ビルヒーゲル

JOB アタッカー TYPE 凶禍



コスト30だがアビリティは無く、覚醒もできない。しかし、ATKが90あり、序盤において頼りになる使い魔だ。

かまいたち

JOB アタッカー TYPE 怪異



《タワーアタック》を持つコスト10の使い魔。複数の《タワーアタック》と併用し、手前と中央の両方のマナタワーを狙おう。

イポス

JOB アタッカー TYPE 大戦士



《大戦士》のユニットのATKを10上げる《タイプサポートA》を持つ。「ギュルギュル」と合わせて《大戦士》を強化させよう。

フルフル

JOB アタッカー TYPE 凶禍



「魔生奮迅」は約40カウントの間、《凶禍》のATK・DEFを20アップし、移動速度も上昇させる。序盤から役に立つアーツだ。

レネゲイド

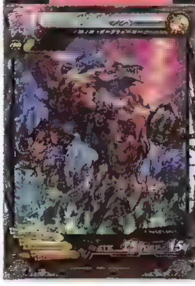
JOB アタッカー TYPE 大戦士



《ストーンアタック》を持つコスト10の使い魔。マナの吸収が済んだら、スキを突き、積極的にアルカナストーン破壊を狙おう。

ウォドノス

JOB アタッカー TYPE 闇ノ者



二つの《タイプサポート》を持つ優秀な使い魔だ。「黄泉神」を始め《闇ノ者》と組ませ、全体のスペックを強化させよう。

ソドム

JOB アタッカー TYPE 闇ノ者



《タワーアタック》を持つコスト10の使い魔。「フィンテール」などと組ませて低コスト使い魔のスペックの底上げをしよう。

メデューサ

JOB マジシャン TYPE 魔人



《タワーアタック》を持つコスト10の使い魔。開幕のマナ吸収のほか、九尾の狐の《ジョブアップA》に重宝される。

シユウ

JOB マジシャン TYPE 英雄



《英雄》で唯一《ストーンアタック》を持つ使い魔だ。《英雄》デッキに入れよう。ただのマナ吸収役だけでは終らないはずだ。

ブラックライダー

JOB ディフェンダー TYPE 凶禍



魔種の数少ないディフェンダーの1体。コスト20で超覚醒させやすく、優秀なマナタワー防衛役として働いてくれるぞ。

オーガ

JOB ディフェンダー TYPE 魔人



コスト30にして、超覚醒時には《ATKアップ》の効果でATKが140となる。マナタワーの妨害、防衛どちらにも使える。

青龍

JOB アタッカー TYPE 大戦士



《大戦士》のコスト40の使い魔。「毘沙門天」の《アビリティコストアップW》とも相性がよく、互いに強化できるぞ。

レッドライダー

JOB アタッカー TYPE 魔人



コストと超覚醒時の《スピードアップ》を生かした、序盤の妨害が強力。危険なときは帰ることもできるスーパーランナーだ。

アジ・ダハーカ

JOB アタッカー TYPE 凶禍



超覚醒できる唯一のコスト10の使い魔。《凶禍》1体につきDEFが10上昇する《タイプアップD》を持ち、使いどころは多い。

アマイモン

JOB アタッカー TYPE 霊王



「地の王が命ず"疾"」は便利だが、自身はコスト10ということもあり、自陣ゲート付近など安全な場所に移動してから使おう。

ターラカ

JOB アタッカー TYPE 英雄



コスト10だがスペックが優秀。《タイプサポート》を持つ使い魔と組ませれば思わぬ伏兵となる。コスト10と見くびるのは危険だ。

FAQ 3 「アルカナストーン」が割れる速度について

アルカナストーンのエリア内に入るとサークルが表示され、ゲージがたまると破壊となる。このとき、一回のアルカナストーンのゲージの減少量は、制圧している使い魔数ではなく、制圧している使い魔の総コストで決まる。つまり、コスト10の使い魔が3体で制圧するより、コスト40の使い魔1体のほうが効率よく制圧ができるというわけである。もちろん集団で襲撃するメリットもある。アルカナストーン制圧中に、敵が阻止しにきたとき、複数の使い魔で制圧していれば、相手がマジシャンでない限り、攻撃を受けるのは1体の使い魔だけ。その間にわずかだがほかの使い魔でアルカナストーンを破壊するといったことも可能となる。

逆に、守る側は、単体の敵に対してはファイターのフリッカースタイルで敵をエリア外へ弾き飛ばすか、複数の敵に対してはマジシャンのスマッシュで一斉に攻撃してしまうのが有効であることを覚えておこう。



序場から中盤にかけては手薄なアルカナストーンに狙いを定め、素早く、一気に攻めろう! 試合終盤で、守備が万全な状態となれば、アルカナストーンを破壊するのは容易ではない。出し惜しみしている場合では無いので、総力を挙げて、アルカナストーンを破壊していこう。

魔種単速攻デッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
	SR	バハムート	超魔	70	600	100	120	アタッカー		スピードアップ	スピードアップ	キルアップA
	SR	エリゴス	魔人	30	400	20	60	アタッカー				エネタワーアップA
	C	ビルヒーゲル	凶禍	30	400	90	50	アタッカー				
	C	ブラックライダー	凶禍	20	350	10	25	ディフェンダー				トライブサポートA
	C	ミリア	闇ノ者	10	300	10	5	アタッカー		サモンマナ		
	C	ソドム	闇ノ者	10	300	10	10	アタッカー		タワーアタック		
	C	ターラカ	英雄	10	300	35	25	アタッカー				
		主人公						アタッカー	アルティメットスペル		リターンゲート	

コンセプト・運用方法

序盤は、コスト10の使い魔を召喚し、マナタワーを制圧＆マナを吸収する。吸収したマナは［エリゴス］、［ブラックライダー］の2体の召喚、超覚醒に使用し、超覚醒させ次第、マナを吸収している敵を妨害・撃破しにいこう。マナの補給源を断ち切れば、敵は高コスト使い魔に必要なマナが不足し足踏み状態となり、そのスキにこちらは中コストの使い魔を超覚醒させつつも、相手よりも早く高コストの［バハムート］を超覚醒することが可能になる。

［バハムート］を召喚したら、まずは超覚醒に必要なマナを吸収することに専念しマナタワー付近から離れないようにしよう。超覚醒させ次第、敵陣に攻め込んで行く。中コスト使い魔の活躍によって敵のマナ吸収は遅くなるので、使い魔数は減り、守りが薄くなっているはずだ。マナタワーを妨害され、行き場を失ったコスト10の使い魔や相性のいいマジシャンを見付けたら各個撃破していき《キルアップA》の糧とする。

ATKを極限まで高めてしまえば、だれも止めることはできず、アルカナストーン破壊やマナタワー妨害など、戦場全体を練り歩き敵を撃破することで、撃破・破壊・妨害の三つのボーナスを荒稼ぎできるはずだ。

実戦では……

奇襲は成功していると思いきや……

早い段階で［エリゴス］、［ブラックライダー］の超覚醒に成功し、敵のマナ吸収の妨害に向かうも、瀕死の使い魔をマナタワーに駐留させる作戦により、マナ吸収の妨害は成功するものの、撃破までは至らず。アルカナストーンを破壊に行くと見せ掛けて、敵を炙り出す戦い方が必要だと感じられた。

また、敵陣の妨害に力を入れ過ぎてしまったがために、今度は自陣の守りが薄くなり、マナ吸収をしていた自軍の低コストの使い魔たちが、妨害していなかった反対のマナタワーで召喚された高コスト使い魔に次々と撃破され、逆にマナが不足する事態が頻発。そのため、後半では［バハムート］を超覚醒までつながらず、先に敵の高コスト使い魔が超覚醒してしまい、［バハムート］が撃破されてしまうという失態も……。

中コストは奇襲を仕掛けるだけでなく、防衛に回ることも重要で、また［バハムート］は召喚、覚醒時の移動速度アップを生かして、超覚醒する前から、ある程度は攻めに出る必要性が感じられた。

マナタワーは左右に二つある……

思い返すと、自分が開幕で奇襲を掛けるマナタワーは常に対面だった。片方のマナタワーへの妨害には成功するのだが、もう片方のマナタワーでは高コスト使い魔の覚醒を着々と進めている場合が多く、奇襲がうまくハマったときほど、反対側の状況を見失いがちだった。

反対側の味方のプレイヤーが自分と同じように対面のマナタワーを妨害しているとは限らないので、常に警戒は怠らず、マップ全体を確認し状況を認識することが大事だと再確認させられた。

時には中コスト2体の内、［エリゴス］のみを超覚醒させ、［ブラックライダー］はディフェンダーの特性を生かし、マナタワー付近に待機させてマナを吸収しつつ、敵の侵攻を警戒しておくことも重要で、状況を見ながら妨害に向かわせる使い魔と、自陣に残りタワーを防衛する使い魔とを振り分ける判断力を養わなければならない。戦場の二カ所で使い魔を操作をするので難しくはあるが、それだけ低、中コストの使い魔には戦況への対応力があるという証明でもある。

凶禍デッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
	UR	アバドン	凶禍	60	550	80	90	アタッカー			タイプアップA	キルアップストーン
	C	ビルヒーゲル	凶禍	30	400	90	50	アタッカー				
	C	アジ・ダハーカ	凶禍	10	300	5	5	アタッカー				タイプアップD
	C	アクアキング	凶禍	50	500	60	60	マジシャン			タイプアップD	タイプアップA
	C	クトゥルフの落とし児	凶禍	20	350	20	20	マジシャン		タイプサポートD	タイプサポートD	タイプサポートA
	C	ディニ	凶禍	10	300	10	5	マジシャン		タイプサポートD		
	C	みずち	凶禍	10	300	5	10	アタッカー				
		主人公						ディフェンダー	アルティメットスペル		キュアオール	

コンセプト・運用方法

《タイプサポート》や《タイプアップ》でお互いを強化する〈凶禍〉デッキというのがコンセプトとなっている。〈凶禍〉は、魔種と海種にしかおらず、魔種には中コスト帯ではディフェンダーの［ブラックライダー］だけだが、海種には、中コストに超覚醒可能なマジシャンの［クトゥルフの落とし児］や［アクアキング］が居る。魔種の象徴ともいえる序盤での速攻を仕掛けるときに手助けしてくれるはずだ。

この2体を超覚醒し、敵のマナタワーの妨害やアルカナストーンを破壊し、使い魔を撃破しつつ、終盤に向けて、高コストの「アバドン」を召喚・超覚醒させ、戦場全体の制圧力を高めていくことが最終目的となる。全体的に低めのコストの使い魔で構成されたデッキではあるが、複数の使い魔を超覚醒するのが前提となるので、準備には思った以上の時間とマナが必要となる。

奇襲を掛けて敵の足並みを崩しつつも、自分は撃破されない様に立ち回ることが重要となるが、敵に囲まれたときは、アルティメットスキルに〔リターンゲート〕や〔キュアオール〕を用意しておき、迷わず使おう。死滅することなく、自ユニット全体が万全の状態を保つことが勝利のカギだ。

実戦では……

攻撃的なジョブに偏りが出てしまったことが裏目に……

ジョブが、アタッカーとマジシャンの二つに偏ってしまっているので、ATKの高いアタッカーの使い魔と対峙したときの防衛手段が重要となった。

特に序盤の軸となる［クトゥルフの落とし児］が撃破されてしまうと、攻め手に欠ける上に、守りの薄くなったマナタワーでマナ吸収している低コストの使い魔たちを次々と狙われてしまう。何があっても撃破されることだけは避けなければいけない。対策として、［アクアキング］は先に召喚せずに、低コストながら高いATKを持つ［ビルヒーゲル］を召還し、2体で迎撃をすることで生存率を高めた。

敵の使い魔がさらにアタッカーに偏っていた場合には、正面からぶつかり合うのではなく、［アクアキング］よりも先にアタッカーの［アバドン］を召喚・超覚醒。マナを吸収している低コストを妨害することで撃破数を稼ぎ、《キルアップストーン》の効果を高めて、速攻でストーンを破壊して勝負を決めてしまうという戦法も有効であった。

この使い魔を使えばもっと強くなったかも



召喚コスト、アーツとすべてにおいてコストが低いが、その効果は強力。これを使わない手は無い。

〈凶禍〉の使い魔の中で、唯一、アーツを使うことができる使い魔の［フルフル］。効果も〈凶禍〉の使い魔を強化するものなので、このデッキとの相性は抜群だ。

コスト10で召喚可能で、自身もマナ吸収に回れば、コスト20の「魔生奮迅」は早い段階で使用可能となる。序盤においてコスト10ながら超覚醒が可能な［アジ・ダハーカ］やコスト30ながら高いスペックを持つ［ビルヒーゲル］に使用すれば、相手のマナ吸収の妨害や敵の奇襲への防衛策となるぞ。

終盤においては、超覚醒した［アバドン］や［アクアキング］のスペックの底上げにも使えるので、一試合を通して使いどころの多い便利なアーツだ。

タイムマナウェイスト [illegible]
タワーアタック マナタワー制圧力が上がる。
タワーアップA 周囲にマナタワーがあると、攻撃力が上がる。
タワーアップD 周囲にマナタワーがあると、防御力が上がる。



高いスペックと妨害系アビリティが強力

海種

マジシャンが豊富な海種。スマッシュと遠距離攻撃を駆使して敵を一網打尽にしよう!

●コスト別早見表

アタッカー		ディフェンダー		マジシャン	
コスト10	1体	コスト30	2体	コスト10	3体
コスト20	2体			コスト20	2体
コスト30	2体			コスト30	3体
コスト40	3体			コスト40	5体
コスト60	1体			コスト50	3体
				コスト60	1体
				コスト70	1体
				コスト90	1体

一騎当千の強者がそろう。

マジシャンが多く、さらに、敵のスペックを下げるといった妨害系のアビリティや射程を延ばすアーツやアビリティを持つ使い魔がそろう。全体的にスペックも優秀で複数をまとめて相手にしても引けを取らない重厚感のある使い魔が豊富な種族だ。

その代わり、ディフェンダーの数は少なく、特に高コスト帯のディフェンダーが不在のため、アタッカーを相手にするには分が悪い。対策としてディフェンダーを用意するのであれば、神族の[イージス]や不死の[死を喰らう男]といった、中コストで超覚醒時に強さを発揮する使い魔を組み合わせよう。また、コスト10の使い魔も少ないので、これも他種族で補うのもアリ。その際は《マナヘイスト》や《タイプアップ》といったサポートとしても優秀な使い魔を選びたい。海種の中コスト帯にはアビリティが無く、覚醒できないといった使い魔が居るが、これらはスペックが優秀であったり、召喚時のアビリティが優秀なものも多く、コストが不足しがちなデッキの穴を埋めてくれるぞ。

海種の特徴をまとめると

① マジシャンを中心に相手のスペックを下げながら多数の敵をまとめて相手にすることが可能。

② 中コストでありながら、アビリティが無く、覚醒できないがスペックが優秀といった変則的な使い魔が多い。

海種といえばコレ!



マナタワーやアルカナストーンなど複数の敵がまとまりやすいポイントを狙い、一気にせん滅させよう。

海種の使い魔の特徴として、「ウィーク」系のアビリティを持つ使い魔が多いことが挙げられる。その効果は一定時間であるが、相手のATKやDEFを低下させるもので、攻撃し続けている限りは効果が途切れることはなく、戦闘中は常に相手の能力を低下させた状態を維持できるといっても過言ではない。

マジシャンのスマッシュを生かし、ターゲット周辺の敵もまとめて弱体化できれば、さらに効果的だ。

スマッシュは海種にとって必須となるテクニックなので、必ず出せるように練習しておこう。

デッキの中核となる使い魔たち

わだつみ



JOB	マジシャン	TYPE	超魔

コスト90を要するが、そのアビリティは圧倒的。三つのアビリティの効果がすべて重複するので、超覚醒時には一回攻撃するごとに相手のATKとDEFの両方を60低下させる。そのため、超強力な使い魔と対峙しない限りは複数の敵でも容易にまとめて蹴散らすことができる。もちろん、ほかの使い魔の後ろから攻撃することで強力なサポートにもなる。味方は[わだつみ]と行動をともにすることで[わだつみ]を生かし、[わだつみ]の攻撃によって味方が生存しやすくなるという相互関係を築くことが理想的だ。超覚醒までの時間稼ぎが重要になるぞ。

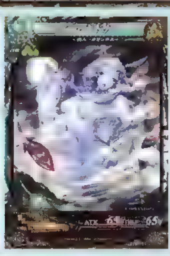
ムー



JOB	アタッカー	TYPE	海皇

中コストでATKが高いが、特筆すべきはアーツの「静かなれ太陽石」。自身を中心とした円形の範囲内に居る敵すべてのATKを30下げる。アタッカーなので移動速度が速く、味方に着いて回り、味方の盾となるなど、サポートしていこう。超覚醒時にアビリティでATK・DEFの両方を上げることができるので、[ダゴン]や[ポセイドン]といった同じ〈海皇〉とともに使うのがオススメだ。それ以外の使い魔と組ませる場合には、同種族の《トライブサポートD》のアビリティを持った使い魔と併用し、少しでもスペックを高めて生存率を高めよう。

Partner



マジシャン×ウィーク系アビリティ=最凶!?

エキドナ	JOB	マジシャン	TYPE	魔人

[わだつみ]と[エキドナ]の2体とも超覚醒させて、2体で同時に攻撃すれば、相手のATKが一気に90下がるので、ほとんどの使い魔のATKは1になるだろう。マジシャンの射程を延ばす[水虎]を組み込んでおくのも有効だぞ。またスターターの一枚なので入手しやすいのもポイントだ。

Partner



フレンドリンクが絡み合う!

ポセイドン	JOB	マジシャン	TYPE	海皇

〈海皇〉である[ポセイドン]、[ダゴン]の2体は超覚醒時の《フレンドリンクW》の効果によって、同じく〈海皇〉の[ムー]と同じスペックになる。覚醒時の《タイプサポートD》で強化した数値も反映されるので、[ムー]単体の超覚醒時よりも強力な使い魔が一気に2体となるぞ。

LoV Labo
デッドアップA　自身が死滅する度に攻撃力が上がる。この効果は死滅後も継続する。　デッドコストカット　自身が死滅したとき、未召喚の自使い魔のうち、最もコストが高い自身と同種族使い魔の召喚コストを一定時間減らす。ただし、一定コスト以下にはならない。
デッドマナ　自身が死滅したとき、マナを生み出す。ただし、自身の復活時間が伸びる。　トライブサポートA　自身が戦場に出ている間、自ロードと同じ種族の自ユニットの攻撃力を上げる。ただし、自身は効果を受けない。

要注意!

予想外の能力に初見の対処は不可能?
この4枚に気をつけろ!

「射程が伸びる」、「攻撃間隔が短くなる」など予想もしないような能力が多数。マジシャンのスマッシュと合わせれば、画面外からも攻撃可能!?



アトランティス

JOB マジシャン TYPE 精霊獣

アルカナストーン周辺で真価を発揮する使い魔で、超覚醒時にはDEFが255までアップし、防衛時に心強い存在となる。また《ヘイスト》の効果で、ATKそのものはアップしないものの、通常のマジシャンが2回攻撃している間に、5回攻撃するようになり、実質的な攻撃力は2倍以上となる。

ただし、あくまでもコスト70の使い魔なので、より高いコストでぶつかれば倒せない相手ではない。



マルドゥク

JOB アタッカー TYPE 大神

超覚醒時はもちろん、覚醒した時点でアビリティの効果も合わせてATKが170を超える。超覚醒する前に倒してしまおうとマナ吸収中に奇襲を掛けると、思わぬ返り討ちにあう可能性もあるので注意!

アルカナストーン破壊などで誘い出し、マナタワーから引き離すことで、能力を解除させてから撃破を狙うのがいいだろう。マナタワーへ奇襲を掛けられた際には近寄られる前に対処しよう。



コノハナサクヤ

JOB マジシャン TYPE 守護者

超覚醒時の《レンジアップ》の効果によって画面外の敵に攻撃が届くほど射程が伸びる。高コストの使い魔なので超覚醒させ、位置取りさえしっかりとっておけば、相手を近付かせることなく強力な一撃を遠距離から一方的に繰り出すことが可能だ。

敵が見えない状況で攻撃を受けたときは、[水虎]か、この使い魔を警戒しよう。対策はアタッカーのスマッシュを駆使して、一気に接近して倒すこと。



シェラハ

JOB マジシャン TYPE 邪神

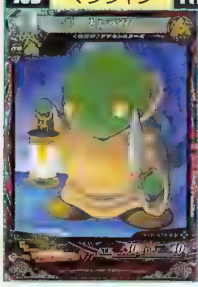
超覚醒可能なコスト50の使い魔の中で唯一ATKが100を超えるスペックを持つが、召還時、覚醒時にはATK・DEF、さらに移動速度まで低下してしまう特殊な使い魔。その分、超覚醒したときはコスト50としては破格の強さになる。

理想的な対処法は、超覚醒する前のマナ吸収中に撃破してしまうこと。ただし、深追いは厳禁。周辺に強力な使い魔が控えていないか確認しよう。

脇を固める優秀な使い魔たち

トンベリ

JOB マジシャン TYPE 精霊獣



低コストの使い魔を死滅させることで効率よくATKを上げられる。ただし、大幅な強化は難しいので過信は禁物。

バアル

JOB マジシャン TYPE 艶妖



コスト30だが覚醒不可。アーツで味方を強化したり、アビリティを駆使して敵を弱体化させるなどサポートに徹しよう。

ダゴン

JOB マジシャン TYPE 海皇



アビリティの《タイプアップ》と《フレンドリンク》を最大限生かすためにも〈海皇〉の［ムー］と［ポセイドン］と一緒に使おう。

ポセイドン

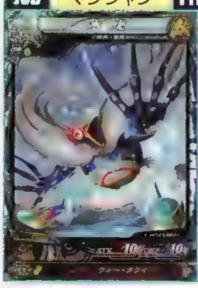
JOB マジシャン TYPE 海皇



［ダゴン］と同じく［ムー］と組ませよう。《フレンドリンクW》は互いの距離が離れると効果が消えるので注意しよう。

水虎

JOB マジシャン TYPE 怪異



［ウォー・クライ］の効果で、マジシャンの攻撃の射程距離が自身を中心に、画面に写っていない相手にも届くほどになるぞ。

キマ

JOB マジシャン TYPE 妖精



《コストカット》の効果で召喚時のコストを5減少させる。ただし、召喚コストは1以下にはならないので覚えておこう。

ディニ

JOB マジシャン TYPE 凶禍



［クトゥルフの落とし児］や［アクアキング］など〈凶禍〉の使い魔と合わせて《タイプサポート》を生かそう。

アプカルル

JOB アタッカー TYPE 幻魔



コストも低く超覚醒させやすい。海種全体を強化できる便利な能力だが効果を過信せず、サポートとして考えよう。

ハルフゥ

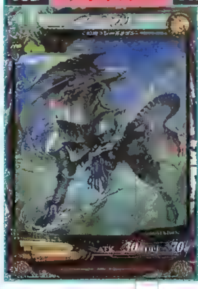
JOB マジシャン TYPE 艶妖



[キマ]と同じく《コストカット》を持つマジシャンだが、コスト30と若干高い。中コストデッキのつなぎに使おう。

フィンガル

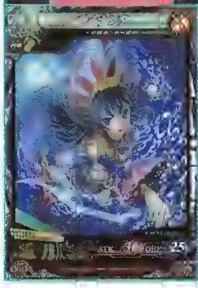
JOB アタッカー TYPE 幻魔



《幻魔》をできるだけデッキに組み込みアビリティの効果を高めよう。DEFが高く、施設防衛に貢献してくれるぞ。

アナンタ

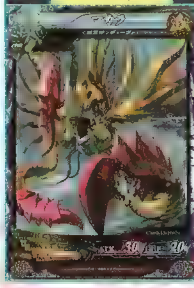
JOB アタッカー TYPE 守護者



召喚時の《DEFウィークⅠ》が優秀。低コストなので序盤で召喚しやすく、アビリティが開幕の奇襲への対抗策となる。

マカラ

JOB マジシャン TYPE 精霊獣



超覚醒時の《ATKウィークⅢ》は超強力。早急に超覚醒させて高コストの後ろをサポートしながら着いて回ろう。

深きものども

JOB アタッカー TYPE 魔人



アタッカーなので移動速度が速く、超覚醒時の《DEFウィークⅢ》で、高コストのサポートから、単体での遊撃にも使える。

クラーケン

JOB ディフェンダー TYPE 幻魔



[アナンタ]同様、召喚直後から戦力になる。ディフェンダーの能力を生かし、マナ吸収をしつつ、開幕の奇襲対策に使おう。

クトゥルフの落とし児

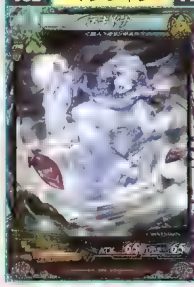
JOB マジシャン TYPE 凶禍



コスト20だが超覚醒可能。《凶禍》の使い魔と併用しよう。[ティニ]と併用してデッキ全体のスペックの底上げをしよう。

エキドナ

JOB マジシャン TYPE 魔人



スターターで手に入るカードで、スペック、アビリティともに優秀。スマッシュを繰り出し、まとめて敵を弱体化させよう。

キャンサー

JOB ディフェンダー TYPE 怪異



超覚醒時の《ATKウィークⅢ》が強力。低コストでありながら、マナ採取以外に、施設防衛も任せることができる使い魔だ。

ミューフ

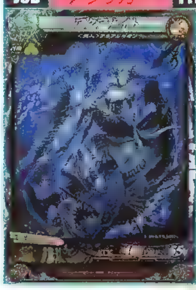
JOB マジシャン TYPE 幻魔



《幻魔》の[フィンガル]や[アプカルル]とともに使おう。超覚醒させれば中コストとは思えない強力な使い魔となる。

アクアナイト

JOB アタッカー TYPE 魔人



召喚時の《DEFウィークⅠ》は序盤戦で強さを発揮する。高コストの使い魔が増えてくる終盤ではマナタワー防衛に徹しよう。

アクアキング

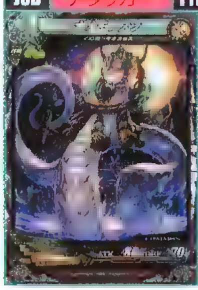
JOB マジシャン TYPE 凶禍



[ティニ]、[クトゥルフの落とし児]、[みずち]とまとめてデッキに組み込めば、コストを上回る強さを発揮してくれる。

オオモノヌシ

JOB アタッカー TYPE 幻魔



超覚醒時《DEFウィークⅢ》は敵のDEFを30下げる。ぶつかり合いに強いが無理に複数を相手にするのは危険だぞ。

ダレオス

JOB マジシャン TYPE 超魔



覚醒はできないがスペックが優秀。序盤に速攻を仕掛けよう。終盤ではマナ吸収か、手薄なマナタワーの妨害を狙おう。

みずち

JOB アタッカー TYPE 凶禍



海種では貴重なコスト10の使い魔。《凶禍》はタイプサポートが豊富で、魔種の[アバドン]などの主力の強化に役立つ。

ファロス

JOB マジシャン TYPE 霊王



コスト50でアビリティも無く、覚醒もできない。ただし、スペックはコスト30の使い魔の超覚醒時にも匹敵する。

FAQ 4 ポイントの上手な稼ぎ方

一番効率がいいポイントの稼ぎ方は敵の撃破。強力な使い魔を召喚し、敵を倒していけば安定してポイントを稼ぐことができる。特に、マナ吸収をしている使い魔たちは戦闘に向かない低コストの使い魔である可能性が高く、まとめて倒すことができれば、施設妨害と撃破のポイントを一気に稼ぐことができるぞ。相手のマナ吸収を妨害すれば、戦況も有利になるので、守り手が居ないマナタワーなどは積極的に狙ってみよう。また、防衛に関しても同様だ。攻めてくる敵に対し、アルカナストーンの防衛をしていれば、防衛と撃破のポイントを同時に稼ぐことができる。もちろん、試合の流れとしても防衛は重要な役割なので、積極的に狙って問題ない。なお、アルカナストーンの防衛は、敵と戦闘していなくてもポイントが加算されるぞ。加算されるポイントは、防衛している使い魔のコストにより決まる。[ラー]など高コストの使い魔での防衛は非常に効率よくポイントを稼げるぞ。



マナタワー近辺にはマナを吸収する使い魔が複数群がる。高コストのマジシャンで一掃すれば、複数の撃破ポイントがまとめて入るので効率がいいぞ。妨害ポイントは施設付近に一定時間留まることで獲得できる。施設周辺から、敵をまとめてせん滅すれば、撃破ポイントと妨害ポイントを同時に獲得できるぞ。

フリッカースタイル時に、攻撃力が上がる。
自身がアルカナストーンを一定量破壊するたびに、攻撃力が上がる。
自身が攻撃したユニットの召喚コストが一定以上のとき、攻撃力と防御力が一定時間上がる。
周囲に自ユニットの魔種がいると、自身の攻撃力が上がる。

ウィーク特化デッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ／召喚	アビリティ／覚醒	アビリティ／超覚醒
[illegible]	SR	わだつみ	超魔	90	700	120	100	マジシャン		WウィークI	WウィークII	WウィークIII
[illegible]	C	エキドナ	魔人	40	450	65	65	マジシャン				ATKウィークIII
[illegible]	C	キャンサー	怪異	30	400	30	40	ディフェンダー				ATKウィークIII
[illegible]	C	深きものども	魔人	30	400	40	50	アタッカー				DEFウィークIII
[illegible]	C	キマ	妖精	10	300	5	5	マジシャン		コストカット		
人獣	C	ロロ	精霊獣	10	300	5	5	アタッカー		マナヘイスト		
人獣	C	ポポ	精霊獣	10	300	10	10	ディフェンダー	○			
[illegible]		主人公						アタッカー	アルティメットスペル		リターンゲート	

ポポ：マナステップ（コスト30）【フィールド】範囲内にいる自ユニット全てのマナ吸収速度を上げる。

コンセプト・運用方法

《ウィーク》系のアビリティを持つ使い魔を集めたデッキで、敵の能力低下に特化した妨害系のデッキだ。［わだつみ］のコストが重いので超覚醒させるのが少しでも早くなるように《マナヘイスト》や「マナステップ」を持つ人獣の［ロロ］、［ポポ］を入れてマナ吸収速度を高めている。

このデッキの最大の目標は［わだつみ］を超覚醒させること。超強力なアビリティを存分に発揮させ、アルカナストーンの破壊や防衛、マナタワーへの妨害と戦場のあらゆる敵を蹂躙して回る。そして、その性能を最大限に引き出すにはマジシャンのスマッシュをしっかり出せることが必要不可欠。いかに［わだつみ］といえども、複数の敵集団に挑むとなると、スマッシュ無しでは集中攻撃で返り討ちに合う恐れもある。逆に、スマッシュで複数の敵をまとめて攻撃すれば、敵の戦力は一気に低下し数回の攻撃で敵をせん滅することも可能となる。

うまく［わだつみ］の能力が機能し、敵の使い魔を一掃することができれば、自陣でのマナ吸収も邪魔されず、その後の［エキドナ］の召喚も可能となるぞ。2体のマジシャンで掛かれば、どんな敵が来ようとも負けることはない。

実戦では……

序盤のリードは終盤での逆転の布石に

［わだつみ］の超覚醒に成功すれば、アルカナストーン破壊に夢中になっている敵に離れた位置から大ダメージを与えられた。序盤はややリードを許したものも、終盤は向かってくる敵をせん滅し、そのまま敵ストーン破壊の援護に向かうことで逆転。1位の座も確保できた。このとき、チームメイトの使う［オーディン］が行動を共にしてくれたため、せん滅力が大幅にアップしたことも勝因の一つとであった。［オーディン］は《キルアップD》によって敵を倒す度にDEFが高くなり、集団としての防御力も大幅にアップしたため、超強力な戦闘集団となって、敵を一掃していったぞ。

敵の主力使い魔を倒してしまえば、相手はジリ貧になるので、こちらのタワー妨害に回る余裕もなくなる。一方こちらはマナに余裕が生まれたので、［エキドナ］を召喚して、さらに磐石な態勢へとつなぐことができた。

［わだつみ］が超覚醒さえすれば、終盤での大逆転も可能なデッキなので、序盤はしっかり我慢することが大事だろう。

高コストだから召還したばかりでも大丈夫!?


強力な使い魔ではあるが、高コストなだけに死滅したときのリスクもまた大きい。

コスト90の使い魔なので、死滅させられると再度召喚するまでに非常に時間が掛かる。そのため、超覚醒前に攻撃を仕掛けて死滅させてしまうのが典型的な敗因となった。中盤において、敵がアルカナストーン破壊を仕掛けてきたときなどに、超覚醒していない［わだつみ］を防衛に向かわせるのは非常に危険。敵はコストは低いが超覚醒させて攻めてくることが多く、さすがの［わだつみ］といえども、超覚醒した使い魔複数とぶつかり合っては勝てない。マジシャンなので移動速度も遅く、気付いたときには逃げ切ることも困難な状況になっていたため、そのまま死滅して試合の流れを決定付けてしまった。

とにかく超覚醒するまでは我慢が大事なデッキである。

海皇デッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ／召喚	アビリティ／覚醒	アビリティ／超覚醒
[illegible]	UR	マルドゥク	大神	60	550	60	90	アタッカー		タワーアップA	タワーアップA	フリックアップA
[illegible]	SR	ムー	海皇	40	450	80	40	アタッカー	○			タイプアップW
[illegible]	R	ダゴン	海皇	40	450	30	45	マジシャン			タイプサポートD	フレンドリンクW
[illegible]	R	ポセイドン	海皇	40	450	30	45	マジシャン			タイプサポートD	フレンドリンクW
[illegible]	C	キマ	妖精	10	300	5	5	マジシャン		コストカット		
[illegible]	C	ミリア	闇ノ者	10	300	10	5	アタッカー		サモンマナ		
[illegible]	C	メデューサ	魔人	10	300	15	5	マジシャン		タワーアタック		
[illegible]		主人公						ディフェンダー	アルティメットスペル		リターンゲート	

ムー：静かなれ太陽石（コスト30）【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての攻撃力を下げる。

コンセプト・運用方法

［ムー］、［ポセイドン］、［ダゴン］の3体の〈海皇〉をそろえたデッキだ。

開幕は相手の奇襲の可能性を考慮しつつも、少しでも早く［ムー］を召喚するために、《タワーアタック》を持つ［メデューサ］や《サモンマナ》を持つ［ミリア］を採用し、マナ吸収速度を促進させた。

〈海皇〉の召喚、覚醒が終わり、戦闘準備が整った後のマナの使い道として、施設防衛役となる［マルドゥク］を採用している。ただし、ストーン防衛を重視するのであれば、コスト10の2体を神族の使い魔に変更し、マルドゥクの代わりに［イージス］を組み込むのもいいだろう。

序盤は〈海皇〉の3体をいち早く召喚と超覚醒までつなぐために召還した後もマナ吸収に専念する。相手が積極的に攻めてこないようなら、〈海皇〉の3体すべてを召喚して、マナ吸収の速度を上げよう。攻めてくるようなら、ためたマナで［ムー］のアーツを使って迎撃しよう。3体とも超覚醒したら、一緒に行動させて攻勢に出る。戦闘では3人とも同じ敵を狙って各個撃破していくのがポイントだ。アタッカーの［ムー］が狙う敵をマジシャンである［ダゴン］と［ポセイドン］で追撃していこう。

実戦では……

〈海皇〉はもちろん、それ以外にも役に立つ［ムー］の万能性に驚き！

完璧に体勢が整えば、コスト90の使い魔を相手にしても三位一体となった集中攻撃で打ち勝つことができた。集団に攻撃を仕掛けるときに、［ダゴン］と［ポセイドン］はスマッシュをしっかり決め、各個撃破しつつ、ターゲットの周囲の敵にもダメージを与えることができた点も戦闘において重要なポイントだといえる。

3体の中で前衛として戦うことの多い［ムー］がダメージを受けたら素早く後退させる運用を心掛けることで、最後まで生き残らせることに成功。危なくなったときのために〔リターンゲート〕もセットしておいたので、3体の足並みを崩すことなく安定した戦い方ができた。

また、［ムー］はアーツを生かせば、〈海皇〉と行動をともにせずとも、チームメイトの主力使い魔の後ろから着いて回ることで、サポート役としても活躍できた。行動をともにする使い魔が増えるほど、敵の攻撃対象が分散され、ATKに比べるとやや見劣りするDEFの不安さをカバーしてくれたぞ。

［ムー］の死滅でデッキパワーは大幅ダウン……


範囲内に敵を捉えるために接近する必要がある。近付き過ぎないように気を付けよう。

やはり、中核となる［ムー］が死滅してしまうと、ほとんどデッキが機能しなくなってしまった。超覚醒までつなげたいのであれば、死滅しそうだと感じたときは迷わず〔リターンゲート〕で逃げるべきであった。超覚醒し、アーツを発動していれば単体でも十分な強さになるので、［ムー］さえ死滅しなければリカバリーは可能だ。それは［ムー］につぎ込んだマナを考えてみても実感できる。

超覚醒し、アーツまで使っていた場合、［キマ］で召喚コストをカットしていた分を考慮しても145のマナを消費している。これはコスト50の使い魔の超覚醒までにかかるコストに匹敵する。死滅してしまっては、もう一度、体勢を立て直せたころには勝負は決まっているだろう。

フレンドアップロ　戦場に自ユニットの風神がいると、自身の防御力が上がる。
フレンドリンクW　自身の攻撃力と防御力が、周囲にいる自ユニットのアリスと等しくなる。ただし、元の値よ[illegible]がる事はない。
ヘイスト　攻撃間隔が短くなる。
ポイゾアタック　自身が攻撃した敵ユニットのHPを一定時間徐[illegible]



Text : HSY

死してなお、能力を発揮する

不死

死滅することでマナを生み出すなど、死滅を引き金に強力な能力を発揮する。

●コスト帯早見表

アタッカー		ディフェンダー		マジシャン	
		コスト10	5体	コスト10	4体
		コスト20	1体	コスト20	3体
		コスト30	3体	コスト30	4体
		コスト40	1体	コスト40	1体
		コスト50	2体	コスト50	1体
		コスト60	1体	コスト80	1体
		コスト70	1体		
		コスト90	1体		

死滅してもマナを残す

不死という種族の名にふさわしく、骨型のモンスターやゾンビなど、見た目にも特徴的な使い魔が多く見受けられる。

種族の特徴としてアタッカーが1体だけしか存在しておらず、残りをディフェンダーとマジシャンが半々くらいの割合で占められている点が目立つ。二つともアタッカーに比べると移動速度が遅いので、戦場を動き回って攻めるというよりも、マナタワーやアルカナストーン周辺に陣を張り、どっしりとした守りが得意な種族といえる。しかし、速度低下や能力低下など、相手を妨害するアーツを持っている使い魔も多く、相手の主力使い魔の弱体化といったサポートとしても役に立つので、活躍の場は幅広い。

また、不死は《デッドマナ》や《デッドアップ》といった、死滅した時に何かしらの効果を発揮するという、何とも不死らしいアビリティを持った使い魔が非常に多い。死滅することがデメリットにならないため、臆することなく、敵陣を攻めてプレッシャーを与えていきたいところだ。

不死の特徴をまとめると

1. 死滅することで有利になる使い魔が多いので他種族よりも気軽に死滅できる。
2. 移動速度ダウンなどの相手を弱体化させるアーツを持った使い魔が多い。

不死といえばコレ!



[ユダ]の《デッドコストカット》は自身の死滅時に使い魔の召喚コストを半分にする強力なアビリティだ。

『LoV Ⅲ』の不死の最たる特徴ともいえるのが《デッドマナ》だ。このアビリティは死滅した使い魔の復活までの時間が少しだけ伸びるが、代わりにコスト分のマナをそのまま還元してくれるというもの。復活するまでの時間が伸び、使い魔数が一時的に減少するが、覚醒時に《デッドマナ》が発動すると、使ったコストがそのまま返ってくるので、覚醒させて相手の陣地に突撃して死滅してしまっても覚醒に使ったコストは無駄になることはない。ドンドン覚醒して敵陣に攻め入りプレッシャーを与えていくのが不死らしい戦い方だ。

デッキの主軸となるカード

ユダ



JOB	マジシャン	TYPE	闇ノ者

今回の不死最強のアビリティともいえる《デッドコストカット》を持っている。これを利用すれば、低コスト使い魔を召還しつつ、コスト80やコスト90といった高コスト使い魔も早めに召喚することができる。[ユダ]自身も合計コスト60で超覚醒できるマジシャンなので、序盤に相手陣地へ攻め込めば、マナ吸収中の低コストたちをスマッシュで一気にせん滅できるぞ。

放っておけばマナ吸収が妨害され、死滅させると、さらに強力な高コスト使い魔の召喚を早めてしまう。開幕はこの究極の選択を相手に押し付けよう!

ユダの痕に残るは死神の恐怖!

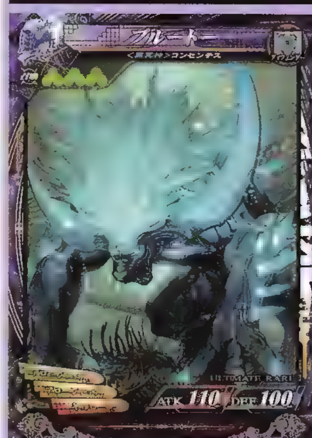
Partner



デス	JOB	マジシャン	TYPE	邪神

《デッドコストカット》でちょうど40コストとなる80コスト、そして高コストのマジシャンということでパートナーにはデスを推したい。覚醒、超覚醒時の《死の鎧》、《死の剣》も、使い魔が死滅するデメリットがあるが非常に強力なのでデッド○○系のアビリティと合わせて活用していこう。

プルートー



JOB	ディフェンダー	TYPE	黒冥神

コスト90の超大型使い魔だが、それに見合う十分な強さを発揮してくれる。《アローンアップA》により1体で行動することでATKがかなりアップするが、注目してほしいのは超覚醒時の《キルヒール》の効果。敵使い魔を1体倒すごとにHPが300回復していくので、回復しにマナタワーへ帰還する必要が無くなる。戦場で孤立している低コスト使い魔などで撃破数を稼げば、ほぼ死滅することの無い超火力の要塞となるぞ。

超覚醒させるまでにかなりの時間を要するので、積極的にマナを回収して早めの超覚醒を目指していこう。

不死身の霊獣を創り上げよ!

Partner



ベドラム	JOB	マジシャン	TYPE	怪異

[プルートー]の足の遅さをカバーしてくれるのが[ベドラム]だ。アーツの「魂操り」によって[プルートー]がアタッカー並の速さで移動できるようになるので、スマッシュしながら追い掛ければ相手を逃がさずに撃破することができるぞ。返り討ちにあってもコストが半分になるので安心だ。

LoV Talk

マイストーンアップD 周囲に自軍アルカナストーンがあると、防御力が上がる。
マイタワーアップA 周囲に自軍マナタワーがあると、攻撃力が上がる。
マナアップA 所有マナが多いほど、攻撃力が上がる。
マナアップD 所有マナが多いほど、防御力が上がる。

要注意!

妨害系アビリティで気付いたときには手遅れに。
この4枚に気をつけろ!

攻撃力、防御力、移動速度、HP、あらゆるステータス異常で妨害するアビリティが豊富にそろう。スペック以上の強さを発揮するので、対峙したときは要注意だ!



ハデス

JOB ディフェンダー TYPE 黒冥神

アビリティがすべてマナタワーに関係する能力となっており、どちらかというとマナタワーの防衛、破壊に特化した使い魔だ。「死王礼賛」を使用すれば、自軍のマナタワーに攻め込んできた相手は体力をドンドン削られながらの戦闘になるので、攻め疲れを誘発することができる。超覚醒後は《タワーアタック》を生かすためにもスキあらば相手のマナタワーへと進軍しドンドン制圧していこう。



アレクトー

JOB ディフェンダー TYPE 断罪者

コスト30なので比較的早めに超覚醒可能だ。覚醒時は《アローンアップW》、超覚醒時は《ストーンアタック》のアビリティを持っているので序盤の単体でのストーンへの攻撃に最も適しているといえる。うまくストーンへの攻撃を開始できれば超覚醒時の《ストーンアタック》により90コスト以上の速度で相手のストーンを破壊してくれるぞ。敵にしたら目を離してはいけない使い魔の1体だ。



死を喰らう男

JOB ディフェンダー TYPE 魔人

一見するとコストの割にはスペックが物足りないと思われがち。しかし、超覚醒時の《ストーンアップW》はアルカナストーン破壊時に心強く、「スタンウインド」はダメージを与えつつ相手のアビリティを無効化するという超強力な効果を持つ。アビリティによって超強化された使い魔には天敵となる使い魔だ。強力なアビリティを持つ使い魔が多い今作では唯一無二の強さを発揮してくれるぞ。



モルボル

JOB ディフェンダー TYPE 怪異

『FF』シリーズで「嫌われモノのモンスター?」であったが『LoV Ⅲ』でもその能力を遺憾なく発揮してくれる。特に「くさいいき」は範囲内の敵のATK、DEF、移動速度を減少させる非常に強力なアーツだ。自身はディフェンダーなので施設を守りつつ、「くさいいき」で敵を弱体化させ、移動速度が遅くなった相手に超覚醒時の《ポイゾアタック》で追い打ちを掛けていこう。嫌がられること間違いなしだ。

癖は強いが魅力的な使い魔が豊富!

安倍晴明

JOB ディフェンダー TYPE 屍皇



「天地封神令」は妨害用のアーツとして役に立つ。召喚から超覚醒まで続く《タイプアップW》と合わせて強力なサポートとなる。

デス

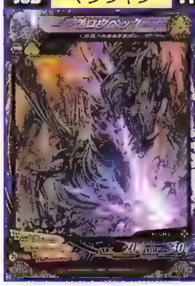
JOB マジシャン TYPE 邪神



《死の剣》と《死の鎧》は使い魔1体の命を代償に自身を大幅に強化するぞ。《デッドマナ》と組み合わせてうまく使おう。

グロウベック

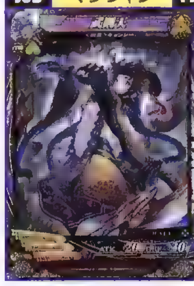
JOB マジシャン TYPE 屍皇



すべてのアビリティが《タイプアップA》と攻撃に特化している。《屍皇》を3枚入れたデッキではATKが大幅に上がるぞ。

武則天

JOB マジシャン TYPE 屍皇



[グロウベック]と同スペックのカード。《屍皇》は3枚セットで使って、使い魔の能力を最大限まで引き出そう。

ガルファス

JOB マジシャン TYPE 魔人



《デッドアップ》に加え、覚醒すれば《デッドマナ》も発動するので死滅時に覚醒に掛かったコストも返還されるぞ。

カリガリ博士

JOB ディフェンダー TYPE 闇ノ者



コスト10のデッドマナ3兄弟の1枚。3枚ともスペックは似ているが、ジョブやタイプが選択の決め手になるぞ。

小野篁

JOB マジシャン TYPE 英雄



序盤のマナ吸収に運用かつ、《タイプサポートD》を持つので《英雄》でデッキを組むならデッキに入れておきたい。

エリザベート

JOB ディフェンダー TYPE 闇ノ者



[小野篁]と同じ《タイプサポートD》持ちだが、こちらは《闇ノ者》。強化したいタイプによって使い分けよう。

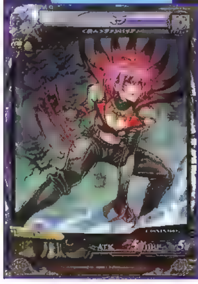
LoV Labo.

マナヘイスト　マナ吸収速度が上がる。

リジェネ　HPが徐々に回復する。

ニーミア

JOB	ディフェンダー	TYPE	魔人



3体居るコスト10の《デッドマナ》持ち使い魔の1体。マナ吸収に使い、後はジョブやタイプで使い分けていこう。

女王ジンガ

JOB	アタッカー	TYPE	英雄



コスト10の《デッドマナ》持ち。《英雄》の使い魔は多数存在し、《タイプサポート》の恩恵は大きく、デッキも組みやすいぞ。

バーバ・ヤーガ

JOB	マジシャン	TYPE	英雄



覚醒できるコスト20の使い魔。不死メインで組むなら《トライブサポート》も地味ながら強力だ。序盤で覚醒しておこう。

ギルス

JOB	アタッカー	TYPE	守護者



不死で唯一のアタッカー。マジシャンと戦うなら[ギルス]で対抗しよう。アタッカーのスピードを生かして戦おう。

ペルセポネ

JOB	ディフェンダー	TYPE	狂戦士



覚醒時に《デッドマナ》があるので死滅を恐れる必要は無い。低コストしか召喚できていない序盤の守りには最適な1体だ。

アンダーテイカー

JOB	マジシャン	TYPE	魔人



コスト10の《ストーンアタック》持ち。開幕のアルカナストーンへの特攻に最適だ。マナ吸収が必要なくなる後半でも役立つ。

フォル

JOB	ディフェンダー	TYPE	魔人



こちらもコスト10の《ストーンアタック》持ち。コスト10といえど、《ストーンアタック》持ちが集まれば無視はできない。

ラスプーチン

JOB	マジシャン	TYPE	英雄



[バーバ・ヤーガ]とほぼ同じ性能ながらこちらは《タイプサポート》。《英雄》デッキには必ず入れておこう。

シュトラ

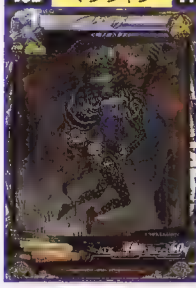
JOB	マジシャン	TYPE	悪霊



コスト10の《ストーンアタック》持ち。マナ吸収は主人公に任せて、開幕から3体でアルカナストーンを破壊に行くのも手だ。

ゲーデ

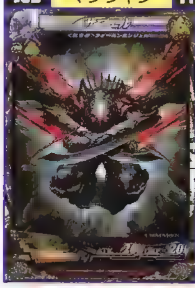
JOB	マジシャン	TYPE	闇ノ者



〈闇ノ者〉の《タイプアップ》を最大限に発揮できれば、そのスペックは高コストの使い魔にも引けを取らなくなるぞ。

サマエル

JOB	マジシャン	TYPE	狂言者



コスト30の割にスペックは低いが、超覚醒時の《アローンアップW》が発動すればコスト30を超える働きをしてくれる。

黄泉神

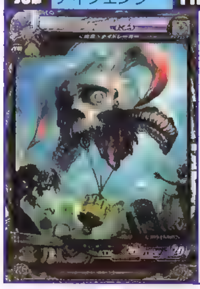
JOB	ディフェンダー	TYPE	闇ノ者



DEFの高さを生かして味方の盾となろう。超覚醒までいけばATKも上昇し、攻めにも役に立つ。足が遅いので孤立に注意。

ファントム

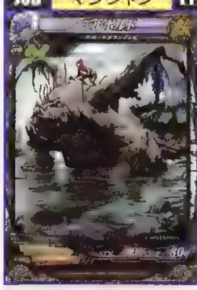
JOB	ディフェンダー	TYPE	悪霊



覚醒できない変わりに初期から優秀なスペック。召喚時で、このスペックならば序盤の戦闘において頼りになる存在だ。

ジルボルド

JOB	マジシャン	TYPE	英雄



〈英雄〉タイプアップデッキの主役となれるカード。他種族の〈英雄〉と組ませてデッキの7枚をすべてを〈英雄〉で固めよう。

ベドラム

JOB	マジシャン	TYPE	怪異



「魂繰り」は10マナで使い魔1体の移動速度を上げられる使いやすいアーツだ。不死の足の遅さをカバーできるぞ。

マッドハッター

JOB	ディフェンダー	TYPE	狂言者



[ガルファス]と似ているがこちらはDEF寄り。味方の防衛をしながら死滅をすることで強化していこう。

FAQ 5 使い魔の種族はそろえた方がお得?

デッキに登録した使い魔の種族数が少ないほど、ゲーム開始時に獲得できるマナが多くなる。最初に3体の使い魔を召喚したいのであれば、マナが30以上となる2種族以下のデッキにしよう。ただし、魔種との3種族デッキなどであれば、[ミリア]の《サモンマナ》によってマナを増やし、3体召喚することも可能となる。このとき、必ず[ミリア]から召喚するのがポイントだ。マナが25以下のときにほかの使い魔から召喚すると、[ミリア]を召喚するマナが無くなってしまうぞ。

▼使い魔数と初期マナの関係性

種族数	1	2	3	4	5
初期マナ	35	30	25	20	20

種族の数と初期マナは上記の通り。端数がある場合は、《サモンマナ》などのアビリティが無ければ、一つ種族を増やして初期マナが5減少されたとしても最初に召喚できる使い魔数は同じだ。それによって、デッキが強化できるなら5の差は気にせずいろいろなデッキを試してみるといいだろう。



あれば便利な《サモンマナ》。魔種を使用していて、かつ初期マナに端数ができるような種族数であれば、必ず組み込みたい使い魔だ。魔種単であれば、開幕からコスト10の使い魔を4体召喚したり、コスト10の使い魔2体と、コスト20の使い魔1体を召喚することも可能だぞ。

死してなお恐ろしい不死デッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
不死	SR	ユダ	闇ノ者	20	350	10	20	マジシャン				デッドコストカット
不死	GS	デス	邪神	80	650	100	80	マジシャン			死の鎧	死の剣
不死	GS	モルボル	怪異	40	450	50	80	ディフェンダー	○			ポイゾアタック
不死	C	ベルセポネ	狂戦士	20	350	25	15	ディフェンダー			デッドマナ	デッドマナ
不死	C	ニーミア	魔人	10	300	5	5	ディフェンダー		デッドマナ		
不死	C	カリガリ博士	闇ノ者	10	300	5	5	ディフェンダー		デッドマナ		
不死	C	女王ジンガ	英雄	10	300	5	5	ディフェンダー		デッドマナ		
不死		主人公						アタッカー	アルティメットスペル		リターンゲート	

モルボル：くさいいき（コスト：30）【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての攻撃力・防御力・移動速度を下げる。

コンセプト・運用方法

開幕はマナがたまり次第［ユダ］を召喚させる。コスト20で召喚できるので、召喚、覚醒と続け、そのまま敵のマナタワーへと向かおう。道中で超覚醒できるように、仕掛けるタイミングを調整するのがポイント。

マナ吸収の妨害をしてマナ量で優位に立ちつつ、自身はその場で死滅してしまってかまわない。《デッドコストカット》を使って［デス］を早めに召喚するのが目的だ。［デス］を召喚したら、場の状況を見つつ［ベルセポネ］や［モルボル］を召喚してタワーを防衛させ、相手が攻めてこないようなら［デス］を超覚醒までつなげていき、積極的に敵陣へと攻め込んでいきたい。［デス］の《死の鎧》や《死の剣》は自ユニットが1体死滅してしまうので、死滅してもデメリットが少ないように《デッドマナ》を持つコスト10の使い魔を3体用意した。

メイン使い魔となる［ユダ］と［デス］は、共にマジシャンなので、マナを吸収している多数の低コスト使い魔をスマッシュで一掃できる。マナ吸収を妨害し、使い魔を簡単には召還できない状況を作り上げるのが理想的だ。マナに余裕ができたなら［ベルセポネ］を超覚醒させてこちらも《デッドマナ》の保険を掛けておこう。

実戦では……

［ユダ］から［デス］へとつなげることができれば必勝パターン！

相手に中コストの強いアタッカーが居なければ、序盤で覚醒した［ユダ］の奇襲を止めることができず、タワーでマナを吸収する使い魔を一掃することができた。

超覚醒した［ユダ］の死滅によって《デッドコストカット》とためていたマナで目論み通りに［デス］を召喚し、相手に体勢を立て直す時間を与えずにさらなる攻勢を仕掛けることに成功。［デス］は超覚醒時のスペックがとても優秀で、さらに「くさいいき」を使った［モルボル］とセットで行動していれば、ほとんどの敵を撃破することができたぞ。

相手の使い魔が育ってしまうと苦戦を強いられてしまうケースも多かったので、相手が育ちきる前を狙い、しっかりと撃破していき、召喚や覚醒に使ったマナを無駄にさせてしまうことがポイントだ。

ただし、アルカナストーンの防御力はそこまで高くはないので、［デス］を召喚したら積極的に相手のマナタワーやアルカナストーンを破壊し、試合がもつれる前に形勢を決めてしまおう。

敗因となったのは高コストアタッカー……



「スタンドウインド」はだれが相手でも有効となるアーツだ。強力なユニットほど効果を発揮する。

開幕で相手の低・中コスト帯のアタッカー（［サボテンダー］など）に［ユダ］を止められてしまうと序盤のアドバンテージを取ることができなかった。アドバンテージを得られなかったことで、中盤から終盤に掛けて相手の高コストの使い魔の超覚醒を止められずに、ジリ貧になってしまうパターンが多かった……。

［デス］以外に高コストが居ないので、高コストアタッカーとの殴り合いではジョブの相性でどうしても分が悪く、中コスト帯のディフェンダーをもう一体用意しておいても良かったのかもしれない。特に［死を喰らうもの］はアーツによって相手のアビリティを無効化できるので高コストのパートナーに適しているだろう。

屍皇デッキ

種族	レア	使い魔名	タイプ	Co	HP	ATK	DEF	ジョブ	アーツ	アビリティ/召喚	アビリティ/覚醒	アビリティ/超覚醒
不死	SR	安倍晴明	屍皇	50	500	80	60	ディフェンダー	○	タイプサポートW	タイプサポートW	タイプアップW
不死	GS	死を喰らうもの	魔人	50	500	65	85	ディフェンダー	○			ストーンアップW
不死	R	武則天	屍皇	30	400	20	30	マジシャン		タイプアップA	タイプアップA	タイプアップA
不死	R	グロウベッグ	屍皇	30	400	20	30	マジシャン		タイプアップA	タイプアップA	タイプアップA
不死	C	カリガリ博士	闇ノ者	10	300	5	5	ディフェンダー		デッドマナ		
不死	C	ニーミア	魔人	10	300	5	5	ディフェンダー		デッドマナ		
不死	C	小野篁	英雄	10	300	10	5	マジシャン		タイプサポートD		
不死		主人公						アタッカー	アルティメットスペル		リターンゲート	

安倍晴明：天地封神令（コスト30）【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての移動速度を下げる。
死を喰らうもの：スタンウィンド（コスト30）範囲内にいるターゲット中の敵ユニット1体にダメージを与える。さらに一定時間アビリティーを無効化する。

コンセプト・運用方法

こちらは中コスト帯の使い魔をメインにしたデッキ。［安倍清明］、［武則天］、［グロウベッグ］の3枚による［屍皇］の《タイプサポート》と《タイプアップ》の恩恵を最大限に受けられる形にしてみた。

開幕のマナ吸収要員のコスト10の使い魔3体のうち1体を［小野篁］にすることでを［安倍清明］が《陰陽師》の《タイプサポート》を受けられるぞ。残りの2枚のコスト10は万が一死滅しても《デッドマナ》で召喚コストが返還されるので心強い保険になる。中コスト帯の使い魔をメインにしているので、しっかりとタワーの妨害をしておかないと、終盤にさし掛かるころには相手の高コスト使い魔が超覚醒していき、状況は厳しくなってくるので注意しよう。

序盤から中盤にかけては［武則天］と［グロウベッグ］の2体を早めに覚醒させることで相手の高コストがフィールドに出る前にマナ吸収を食い止めよう。

その場をしのぎ、フィールドに［武則天］と［グロウベッグ］の2体が居る状態で［安倍清明］を召喚できれば《タイプサポート》と《タイプアップ》の恩恵を最大限に受けられるぞ。3体が超覚醒できた時の火力はかなりのものだ。

実戦では……

《タイプサポート》と《タイプアップ》で中コストが高コスト並みに！

序盤でマナ吸収に専念する相手にはマジシャンのスマッシュで妨害をすることで足並みを崩すことができた。

［グロウベッグ］と［武則天］は〈タイプアップA〉によりATKがアップしているので相手の低コストはスマッシュによってほとんどが一撃で死滅してしまうほどだ。

結果的に相手のマナ吸収をうまく妨害しつつ、こちらが先に［安倍清明］を召喚するという万全の状態で試合を展開することができた。［武則天］と［グロウベッグ］の2体をしっかり生かした状態で［安倍清明］を超覚醒まで持っていくことで、《タイプサポートW》×2と《タイプアップW》の効果で、それぞれが自身の倍近いコストの使い魔と同等の働きをしてくれるようになったぞ。

終盤は味方のサポートに専念しつつ［安倍清明］の「天地封神令」とディフェンダーのスマッシュをうまく使って相手のキーカードの足を止め、超絶強化された［武則天］と［グロウベッグ］のマジシャンによるスマッシュで一帯の敵をせん滅していこう。

3体の足並みをそろえることが重要



序盤の速攻が得意なエリゴスに苦戦。ジョブの相性も悪く、完全に足並みを崩されてしまった。

序盤で相手に中コストの強いアタッカーを召喚されてしまうと、こちらのメインがマジシャンなのでかなりの苦戦を強いられ、先に［安倍清明］を召喚しなければならない展開となった。コスト50を先に召喚するとマナが回らず、コスト50の2枚を早めに覚醒できなくなり、序盤でアドバンテージを取れないことが多かった。序盤のアドバンテージを生かしつつ、中盤辺りまでに万全の状態を作れないとアビリティの効果を十分に発揮できないだけでなく、相手の高コストの足並みもそろってしまう。またキーカード3枚のうち、どれか1枚でも死滅してしまうとアビリティの効果が落ちてしまう。攻めつつも無理はしない使い魔の運用が問われそうだ。

今日から『LoV』を始める人へ向けて

デッキ構築の基礎

本作を初めてプレイするにあたって、まずはデッキを用意しなくてはならない。そして、そのデッキもなるべくプレイを快適にできるものを作るのがベター。ここでは、デッキの基本的な構築パターンの解説をしていくぞ！

本作は、デッキ構築の自由度がかなり高く、手に入れたカードを自由に登録することができる。しかし、登録することはできてもゲーム中では何かしらの制限が掛かり、必ずしも活躍してくれるとはわけではない。ここでは、初めてプレイする人へ向けて、覚えておかなきゃいけない制限について説明していこう。『LoV』シリーズをプレイしていた人にとっても、本作のデッキ構築の仕組みを無視して先へ進んでは必ず苦戦することになるだろう。一度初心に帰って、基礎から応用まで、しっかりと身に付けてからデッキを考えよう。

① コストのは制限なし！

これまでの『LoV』シリーズでは、デッキに組み込めるコストが90までといった明確な制限が掛かり、各使い魔に設定されたコストの合計値がそれ以下になるように組み合わせる必要があった。しかし、本作においては、コストの制限といった概念は存在せず、同一カードの登録を除き、やってみたいと思った組み合わせのすべてが実現可能だ。

② 登録枚数は7枚まで

だからといって、全く制限が無いというわけではない。登録時のカードのコストはいくらでもOKだが、枚数は7枚までという制限がある。この範囲内で、なるべく自分の使いやすい使い魔を組み合わせてデッキを構築することになる。例えば、下のデッキのように、コスト90の使い魔を3枚組み込み、アタッカー、ディフェンダー、マジシャンをすべて用意するといったデッキ構築も可能となる。

一見すると、このデッキは強そうではある。しかし、これらの使い魔を戦場に召喚するには大量のマナが必要となり、序盤はおろか、試合が決まる終盤になってようやく召喚できるかどうかといったところだ。必ずしもコストが高い使い魔を集めれば強くなるというわけではなく、戦場に召喚しやすい低コストの使い魔と、召喚すれば強力な高コストの使い魔をバランスよく組み合わせていくことが重要となる。



デッキ構築の二つのポイント

ポイント1 マナを吸収する使い魔を複数用意する

まずは、本作の基本ともいえる「マナの吸収」をする使い魔を用意しよう。戦場に召喚したら、まずはマナタワーを制圧し、後続の使い魔を召喚するためのマナを吸収する役割を負う。この役割を負う使い魔が居ないと、いつまでたってもマナが増加せず、戦場に使い魔を召喚できないという事態に陥ってしまう。コストの高い使い魔ばかりをデッキに組み込んだときによくある例だ。

初期ボーナスで獲得できるマナで召喚できる使い魔をなるべく多く入れておかないと、最初に召喚できる使い魔がおらず、マナを吸収できるのが主人公のみとなり、結果、全体的に使い魔の召喚が遅れてしまう。最初はマナの吸収を担当する使い魔から優先してデッキに組み込もう。



10コストの使い魔！

魔種の[ミリア]は、召喚するだけで、マナが5増える便利なアビリティを持つ使い魔だ。神族の[セルディッド]は、覚醒させる使い魔が多いデッキだと、特にマナを節約しやすい。

ポイント2 デッキの中核となる強力な使い魔を入れる

戦場に使い魔を召喚し、スムーズにマナを吸収できたとして、次は吸収したマナの使い道が必要となる。コストの低い使い魔ばかりを集めても、せっかく吸収したマナの使いどころが見つからず、マナが溢れてしまう。また、マナを吸収しているうちに、今度は敵の使い魔が攻めてくるはずだ。この時、コスト10の使い魔しか居ないと戦闘で歯が立たず、マナ吸収役が戦場から居なくなってしまう。ここで初めて戦闘に打ち勝つために、召喚時にコストの掛かる中〜高コストの使い魔が必要になる。戦闘に打ち勝ち、マナタワーを制圧し、アルカナストーン破壊するなど広く活躍する使い魔。それがデッキ作りの第2のポイント「デッキの中核となる使い魔」を入れるということだ。



ATKとDEFが高い使い魔

単体で行動することで圧倒的な強さを発揮する[ヨルムンガンド]はアタッカーの代表的な使い魔。守備重視であれば、脅威の耐久力を誇る[ラー]などが優秀な使い魔だ。

ポイント1 と ポイント2 を 合わせると



主人公のジョブを決める

最初は主人公のジョブにこだわる必要はあまり無い。しかし、特定の種族に偏ったデッキを使うと、特定のジョブしか入らないということもある。その場合は主人公を足りないジョブに充てよう。



デッキの解説

人獣、魔種からマナ吸収に適した使い魔を集め、開幕からマナを吸収しやすいように組み合わせた。そして、吸収したマナを注ぎ込むための高コストの使い魔に[ヨルムンガンド]を用意した。右の3体の使い魔は、[ヨルムンガンド]召喚後に、余ったマナで召喚しやすい中コストの使い魔だ。[ヨルムンガンド]が戦っているその影で、召喚し超覚醒までつなげて、状況を有利にできるような作りとなっている。

なお、中コストのディフェンダーのうち、1体は、もう少しコストとスペックが高いものにしてもOKだ。その場合は、[ヨルムンガンド]召喚後によほど余裕があるときに召喚するか、相手の主力のジョブがディフェンダーだったときに[ヨルムンガンド]と使い分けるなど、戦況に合わせて召喚するプライオリティを変化していこう。

LoV Lab. **中コスト主軸のデッキ** 中コストの使い魔を複数召喚して戦うデッキは、敵からのターゲットを分散させることができるので [illegible] し、その分操作が複雑となるため、初心者にはあまりオススメできない構成といえる。ゲームに慣れてきたらいろいろと試してみるとよいだろう。

スターターデッキ活用術

だれもが手にするスターターデッキを育てていこう!

だれしも最初は使うことになるスターターデッキ。ここから、プレイして手に入れたカードと徐々に入れ替えつつ、自分なりに扱いやすいようにデッキを改良していくことになる。

ここでは、必要なカードと入れ替えるにあたっての基本方針を解説していくので、これを参考にして、スターターデッキを有効利用したデッキ構築術を身につけていこう！

1 始めは5枚から開始

種族	使い魔名	タイプ	CO	HP	ATK	DEF
[illegible]	ロロ	アタッカー	10	30	5	5
[illegible]	ペルセウス	アタッカー	40	450	30	70
[illegible]	シュウ	マジシャン	10	300	15	5
[illegible]	エキドナ	マジシャン	40	450	65	65
不死	ファントム	ディフェンダー	30	400	70	70

(OUT:無し)

解説 スターターデッキに入っているカードはこの5枚で確定している。この5枚では枚数も少なく、デッキとしても機能しているとはいいがたい。しかし、幸いにもというべきか、最初のプレイはチュートリアルとなっており、闘技場を選んだとしても、しばらくはCPUとの対戦となるので問題ないだろう。

始めはカード操作に慣れておき、これ以降のプレイからは、ここで引いたカードを組み込みデッキを変化させていくぞ。

2 とにかく2枚入れよう!

種族	使い魔名	タイプ	CO	HP	ATK	DEF
人獣	ロロ	アタッカー	10	30	5	5
[illegible]	ペルセウス	アタッカー	40	450	30	70
[illegible]	シュウ	マジシャン	10	300	15	5
[illegible]	エキドナ	マジシャン	40	450	65	65
不死	ファントム	ディフェンダー	30	400	70	70
[illegible]	オーガ	ディフェンダー	30	400	30	30
人獣	フェンリル	アタッカー	50	500	20	130

(OUT:無し)

解説 デッキに登録するカードの枚数を減らしてもメリットは少ない。まずは何でもいいので引いたカードをデッキに組み込もう。もともとスターターは5種族のデッキが1枚ずつ入っているので、ここに何を加えても、種族数による初期マナボーナスにも影響は無い。

複数のカードのタッチパネルの操作に慣れるのと、少しでも戦力アップをするために、最初に引いた2枚のカードは、とりあえずデッキに入れておいて問題ないぞ。

3 種族をそろえよう!

種族	使い魔名	タイプ	CO	HP	ATK	DEF
人獣	ロロ	アタッカー	10	30	5	5
[illegible]	シュウ	マジシャン	10	300	15	5
[illegible]	エキドナ	マジシャン	40	450	65	65
[illegible]	オーガ	ディフェンダー	30	400	30	30
[illegible]	フェンリル	アタッカー	50	500	20	130
[illegible]	ハンニバル	ディフェンダー	40	450	80	50
魔種	ミリア	アタッカー	30	400	30	30

(OUT:ペルセウス、ファントム)

解説 ある程度カードがそろったら、種族の種類を統一することが一つの目安になる。可能であれば2種族まで絞りたいが、［ミリア］などが手に入れば3種族でもあまり変わりはないだろう。

また、可能であればコスト10の使い魔を3体用意しよう。最初に召喚できる使い魔の数を増やすことで、マナの吸収速度がアップし、その後召喚できる使い魔の数も増えていくはずだ。より多くの使い魔を召喚することができればそれだけ有利になるぞ。

4 主力の使い魔を入れる!

種族	使い魔名	タイプ	CO	HP	ATK	DEF
[illegible]	ロロ	アタッカー	10	30	5	5
[illegible]	シュウ	マジシャン	10	300	15	5
[illegible]	オーガ	ディフェンダー	30	400	30	30
[illegible]	フェンリル	アタッカー	50	500	20	130
[illegible]	ハンニバル	ディフェンダー	40	450	80	50
[illegible]	ミリア	アタッカー	30	400	30	30
人獣	ガレアード	ディフェンダー	70	600	80	110

(OUT:エキドナ)

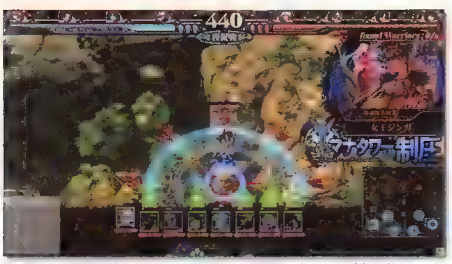
解説 デッキをスムーズに運用できるようになったら、あとは強力な高コストの使い魔を1体組み込みたい。ここに入る使い魔は、どうしてもレアリティが高いものが多く入手は困難だが、人獣などには、高コストのコモンカードも存在する。まずはコスト60程度を目安により強力な使い魔をデッキに組み込もう。自分なりの戦い方ができれば、それに合わせて使い魔を変化させていけばいい。徐々に、自分ならではの完成型へと進化させていこう！

デッキ運用術

ここまでくれば、あとはデッキの使い方を覚えるだけ！ どのデッキにも役に立つ基本戦術をここで覚えよう！

序盤 まずはマナ吸収

まずはマナを吸収しよう。コスト10の使い魔をできるだけ召喚して、自陣のマナタワーを制圧し、マナを吸収させる。基本的には主力使い魔を召喚させるためのマナがたまるまでそのままマナタワー内に留まり、マナの吸収を続けよう。もちろん、準主力の中コストの使い魔を先に召喚し、いち早く戦闘に備えておくということも有効だ。いずれにせよ、マナをためることはいかなるデッキにおいても基本となる。

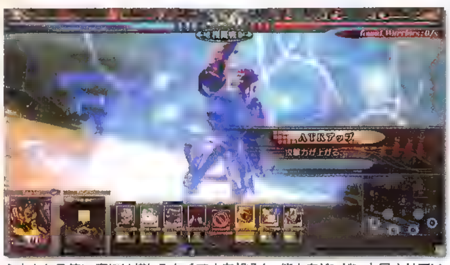


序盤は静かな立ち上がりになることがほとんど。ただし、マップ上の敵ユニットの動きはよく見ておき、攻めてくるようなら迎撃しよう。

中盤 主力を覚醒、超覚醒させる

1 ここからが本番となる

十分にマナを吸収できたら、主力の使い魔を召喚しよう。注意すべきは、強力な使い魔を召喚したからといってすぐに敵陣に攻め上がらないこと。高コストの使い魔でも、召喚直後はそれほど強くなく、場合によっては、中コストクラスの使い魔が超覚醒した方が強いこともある。無理に攻めて死滅したらこれまでの苦労は水の泡。こちらも超覚醒するまで辛抱し、マナを吸収しよう。その最中もミニマップをよくチェックして、強力な使い魔が仕掛けてくるようならマナタワーに駐留するなど、主力使い魔の逃げ道を確保しておこう。



主力となる使い魔には惜しみなくマナを投入し、能力をドンドン上昇させていこう！ 死滅してしまってはこれに割いたコストがすべて無駄になってしまう。

2 タワーに残るか、攻めるか

主力となる使い魔が超覚醒したら、いよいよ攻撃開始。まずは、敵陣のアルカナストーンか、マナタワーかのどちらかへ攻め込むのがいいだろう。簡単に玉砕してしまわないように、なるべくこちらが有利となる状況を選ぶのが大切だ。

最初のうちは、単純にATKやDEFの数値が低い敵を狙って攻撃し、次第に慣れてくれば、今度はジョブの相性が有利な使い魔を狙うといい。死滅しないことが大事で、危険だと感じたらすぐに自陣のマナタワーまで戻ろう。始めは自陣周辺に近付いてくる敵を攻撃するだけでも十分だぞ。

終盤 勝敗の流れで行動を決める

試合終盤になると、よほどのことが無い限りは互いのアルカナストーンの破壊が進んでいて、敵味方の優劣が決まりつつあるところだろう。このときの状況次第で、自身の動き方にも違いが出てくる。チームの逆転を目指し進軍すべきなのか、それともリードを守るために防衛に回るべきなのか。仮に圧倒的大差で負けが見えている場合でも、ポイントを獲得し順位を上げることは可能だ。あらゆる可能性を考慮して、諦めずに頑張ろう。

状況1 勝っているときは……

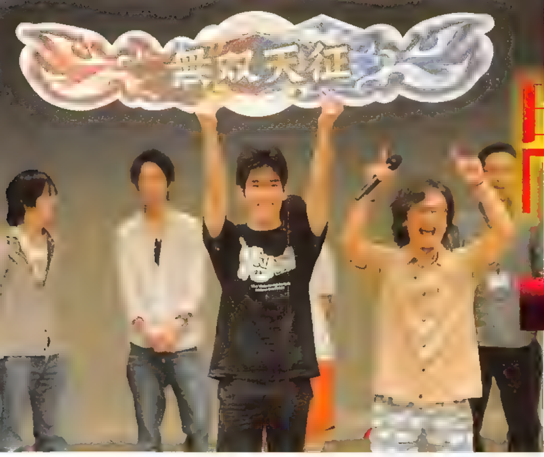
勝っているときは、リードを守るためにアルカナストーンを守るのがセオリーだ。アルカナストーン上に滞在すればそれだけでも施設防衛ポイントが入る上、逆転を狙い、攻めてきた敵を迎撃できればさらに撃破ポイントが増えていく。死滅することなくしっかり守り切ることができればランキング上位に食い込むことは難しくはない。

ただし、チーム全員が同じアルカナストーンを守っていてはほかのアルカナストーンがガラ空きになってしまうので、そのときはもう一つのアルカナストーンへ移動するか、スキを突いて、敵のストーンを破壊しに行くといいだろう。

状況2 負けているときは……

今度は逆転を狙って攻めていく状況に立たされている場合だ。アルカナストーンを削るために積極的に攻めなくてはならない。僅差なら高コストの使い魔をアルカナストーン範囲内に侵入させ、一回の破壊におけるゲージ減少量を高め、一気に逆転してしまうという方法がある。また攻めているときこそ、防衛が重要となることもある。リードしているときこそ、速く勝負を決めてしまいたいと焦りが出るものだ。しっかりと迎撃できれば逆転の目はある。特にディフェンダーの使い魔を主力にしている場合などは、自分だけが残りのアルカナストーンを死守するといった判断も必要となるぞ。

LoV Labo オススメの主力使い魔：[illegible]
［黄泉神］などが運用しやすくオススメだ。どれもコモンカードなので、比較的入手しやすいはずだ[illegible]



日本一『LoV Re:2』をやり込んだ男「KAZ」に聞く！

第五回公式大会覇者 KAZ ×第二回公式大会覇者 ADL 人獣対談

『LORD of VERMILION Re:2』シリーズでは最後の大会となった第五回公式大会。
その最後の栄冠を勝ち取った全国対戦ランキング一位の「KAZ」。
今回は同じ人獣使いであり、第二回公式大会覇者ADLの二人に、これまでとこれからの『LORD of VERMILION』について語ってもらった。

大会を経て Re:2を振り返る

——まず優勝おめでとうございます。

KAZ ありがとうございます。

ADL 今回の大会はある意味綺麗に終われたよね。

KAZ そうだよね。今までの大会でも、ほかのゲームの大会でも、ランキング一位が優勝したことってほとんど無いので、これから『LoV Ⅲ』を迎える最後の大会で優勝できて良かったな、と思います。

ADL ホントに格好良かったですよね。今まではすごくやり込んでいるのに勝てない、あるいはシステム上ランキング一位だったから勝てなかったって人も多かったですからね。

KAZ 今は戦闘力がそのまま数字に出てるからね（笑）。

ADL この格付けは、ホントによくできてますよね。

——『Re:2』以前も含め、二人は普段から対戦しているのですか？

KAZ 自分とADLは結構マッチしてたんですが、ずっと五分だったね。

ADL そうそう。オンラインマッチしても五分、店内対戦してみても五分、ミラーマッチでも五分で、違うデッキ使っても五分（笑）。

KAZ 一回大きく勝ち越してたときがあったんですが、すぐにその勝ち越し分をはき出しちゃったよね（笑）。

ADL 自分が［ヤ・シュトラ］を使ってたときですね。

KAZ だいたいどっちかが同種に強いデッキを使っているときに、一気に数字が動いたりとか。

大会使用デッキと 二人の運用の違い

ADL でも「オズ・鳴上デッキ（人獣で最後に完成したデッキで、KAZの大会使用デッキでもある）」は違ったよね。

KAZ あれの同種対決はある意味不毛だったけどね。先にワンチャン作ったほうが勝つ、と。

ADL 俺は詰め将棋みたいで楽しかったけどなー（笑）。

——大会前にほかの種族の人とは対戦しないんですか？

KAZ 大会前はランカー同士で店内対戦はしないですね。みんな勝ちたいからかな（笑）。

——ではKAZさんは普段の対戦の延長ということですか？

KAZ サイドボードに選んだ使い魔でそのまま全国対戦に行って試しちゃうんですよ。

ADL 最終的に二人ともサイドボードはまったく違ったよね。俺は［エリザベス］と［ティファリス］が入ったデッキにどうしても勝てなかったから、サイドボードを［グレンデル］にして主人公武器を光にしてたんです。

KAZ 俺はそれ余裕だったから違う形。ただ、最終的にはほかの人と違って［那須与一］は要らないだろうって結論に達して、そこから調整して、コスト10の3枚にしました。

ADL 俺はこのバージョン、最初なかなか勝てなくて、ほかの人に相談したんですよ。そしたら「オズ・鳴上」使えば？って助言された。さすがに3速はどうかな、と思ったんだけど、使ってみたら世界が変わりましたね。

KAZ 土台にあるのが、俺は亜人なんですが、ADLは超獣なんですよね（笑）。だから。運用の方法が同じデッキでも違ったりしますね。

ADL 勝ち方が違うから、苦手な相手も違ってくるんだよね。

KAZ 自分はどの種族も同じ流れに持っていくように動くんだけど、ADLは種族ごとに動きを変えてるから、そのせいで苦手な相手ができたりとか。

ADL KAZさんの動きは全部がうまくてすごいなと思いますね。

KAZ でも、降魔呼ぶ速度だけは勝てないんだよね。ADLは降魔を呼ぶのマジ早くて。

ADL 相手によっては、開幕突破して83カウントぐらいで呼ぶこともできるね（笑）。

KAZ 戦闘の集中力が違うんだよね。いろいろ考えながら戦っている俺と、今しかない、って気持ちで戦ってるADLとの差だね。

ADL そういう違いで出てくるオリジナリティは面白いと思いますけどね。

KAZ メイン種族以外を使ってるかどうかでも動きは変わりますね。ADLは他種族ほとんど使ってなかったでしょ？

ADL 今は「スターオーシャンデッキ」やってますけどね。

KAZ 他種族も使わないと、何やられたらイヤとか分からないんですよね。

ADL そう。俺もやっとそれに気付きました（笑）。

——では、戦闘メインの二人の目から見て、この人の戦闘は独特だな、と思える人は居ますか？

KAZ やっぱりすごいのはZeroの囲いかたですね。2速で4速のデッキを囲ったときは何事かと（笑）。一時期、ランカー陣がみんな真似しようとしたんですけど、さっぱりできませんでしたね。

ADL あとは015＞ー＜さんかな。昔からの魔種っぽい動きが印象的ですよね。

『LoVⅢ』に向けて 二人の抱負は？

——やはり二人とも人獣でプレイ予定ですか？

KAZ そうですね。ロケテストのカードも人獣しか持ってないですし、人獣のカードはすべてそろえています。

——ロケテストの短期間にそろえたんですか!?

KAZ ［ヨルムンガンド］は自分で引いたんですが、残りはロケテ会場でほかの人が譲ってくれたんですよ。

ADL 俺も人獣ですね。あと、人獣使いは『LORD of VERMILION Ⅲ』じゃ勝てなくなるだろう、って言われてるんで、逆に絶対に勝てるようになってやろう、って思っています。今作に必要なスキルとかがまだまだ未知数だから、初心に振り返ってやり込む予定です。

KAZ 頑張って〜。俺は初代『LORD of VERMILION』のときそうだったから（笑）。まぁ、シミュレーション系のゲームやってれば大丈夫だと思うんですけどね。

ADL 『LORD of VERMILION Ⅲ』では、いろんなデッキをちゃんと触って、自分に合って一番勝率が出るデッキでやりたいですね。

KAZ 俺は『LORD of VERMILION』の初代ではどん底スタートだったし、今回もどん底スタートだと思うので、まぁいつか勝てるようになるだろう、ってスタンスで始める予定ですね。

——なるほど。とはいえ、『LORD of VERMILION Ⅲ』でもぜひ活躍してほしいですね。本日はありがとうございました。

KAZ・ADL こちらこそありがとうございました。

（2013年8月15日編集部にて）



KAZ
LORD of VERMILION Re:2
全国対戦通算ランキング1位
第五回公式大会優勝

閑話休題、脱稿後のLoVⅢ談義

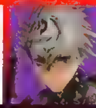
攻略ライター座談会

各自やたらテンションが高いまま話が始まり、30分の予定が2時間ほどに……座談会の原稿書くの初めてなのに、すごく大変でした!

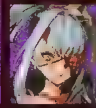
出席者



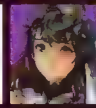
age
古参の雑食系ライター。LoVシリーズの攻略担当で、今作も参加。神族&海種担当



ADL
第二回公式全国大会優勝の人獣使いで、最近ライターに転身。今作でも人獣担当。



HSY
カードゲームや格ゲーなどジャンルを問わないマルチプレイヤー。不死担当



凡
格ゲー攻略ライター。紙のTCG経験はあるが、ACTCGは今作が初。魔種担当

今までとは違った視点でゲームに関わる

『LORD of VERMILION Ⅲ』の稼働を機に、いちプレイヤーとしてだけでなく、ライターとして、今までとは別の立ち位置で関わっていくことを決め、本誌デビューを果たしたADL。

右も左も分からぬ……とまでは言い過ぎだけど、さまざまな事が初体験で、先輩たちの後について行きながら、この最後の原稿をまとめることになりました。まずは『LORD of VERMILION Ⅲ』と全力で向き合って行きますので、よろしくお願いします!

稼働バージョンを取材してみて

age　ロケテ時よりもカードプールが増えた分、戦術の幅が広がっていて確実に面白くなってる。

HSY　今までのLoVと違いコスト制限が無くなったから、デッキの幅が広がったよね。好きなカード好きなだけ入れられるし、そういう面でもすごくいい。

ADL　ロケテ時は、実際八人がしっかりデッキ作って対戦できる機会は無かったですよね。

凡　格ゲーとは違った情報量の多さが難しくもあり、面白さでもあるかな。正面の相手だけじゃなくて斜めの相手も見てないと、急に超覚醒した[わだつみ]とか出てきて全滅したり(苦笑)。

HSY　味方四人の意思が大事になってくるよね。俺これやるけどそっちはそれやってくれない? みたいな事。

凡　それをチャットメッセージだけでやれるようになれるかな?

HSY　相手のデッキを見て何がやりたいかを理解しないといけないんだろうね。

ADL　マッチング画面で、八人分のデータを短時間で確認しないといけないのは慣れれば何とかなるんですかね?

HSY　理想は全カードを理解しようってことだろうね。

age　ということで、そういうのをしっかり把握するにためにも、今月のアルカディア買ってねって事だよね(笑)。

凡　本誌持ってゲーセンに行くって、格ゲーの攻略と同じだ(笑)。

この使い魔強かった、とか組み合わせて強いって思った使い魔

凡　俺は[エリゴス]かな。相手のマナタワーを攻めてるとATKが上がるのが強い!

HSY　アタッカーで迷ったら入れていいレベルだよね。不死にアタッカーが居ないので[エリゴス]入れようかなーって思った。

age　[ユダ]からの[デス]が非常に面倒だったな。

凡　ゆっくりマナ採取したいのに[ユダ]が邪魔して来て、それを倒すとすぐに80コスの[デス]が出てくるから[ユダ]を殺したくないんだけど、放置もできない。

ADL　どう対応するか迷いますよね。僕は[サボテンダー]かなー。

age　序盤に来られると止められなかったわー。

ADL　ディフェンダーを無視して、奥でマナ採取してる使い魔を倒して荒らすだけ荒らして《にげる》で帰れるのが強い!

凡　今回実戦で試す機会が無かったけど、[フルフル]のアーツが結構面白いんじゃないかなって、可能性を感じてます。

ADL　アーツで思い出したんですけど、[パーシヴァル]のアーツの効果時間60カウントも続くんですよね。もしかしたら一体に掛けるアーツを突き詰めていくと結構面白いものが多そう。

HSY　不死にも同じようなアーツでコモンだけど[ベドラム]ってのが居るよ。不死はディフェンダーとマジシャンが多くて基本足が遅いから組み合わせると面白そう。

凡　あと、なんだよコモンかよーとは思わずにしっかりいろんなカードを見てほしいね。使ってみると結構強力な使い魔多いし。

age　実際三女神の内二枚コモンだからね。

ADL　確かに!(笑)

主人公キャラクターは各自どういう視点で選ぶ?

age　やっぱ見た目かなー。というわけで、俺はディード押しです。

凡　声優さんでしょ! いろいろ迷ったけど、福圓さんの、アンジェラでいこうかと。

HYS　そうそう、声優さんで決めちゃうよねー。サトリナも捨てがたいけど、ageさんと被っちゃうから、ちわちゃんのテオかな。

ADL　前作主人公のニドのような立ち位置、ってのとやっぱり……好きな声優さんなので(笑)、ギデオンですね。

凡　今回システムが変わったこともあるし、多彩な声優さんが出てるからゲーム始める人も多いんじゃないの?

age　俺以外、みんな声優なのか!?

——ここで編集ナカムラ乱入。「ところで、だれが一番早くURを引くか競争しませんか?」

age　ん? 初日に休み取って朝から閉店までやってるから、みんな入手できて勝負にならなくね?

HYS　そだよね。引けた時間で勝負するの?

——うぐぐ。

ADL　僕も相当モチベ高いけど、この二人には勝てそうにない……ですが、頑張ります。

凡　俺はLoVの稼働時期がどんな状況なのか知らないんで、様子見ながら頑張ります。

——あぁ、こっちが普通の反応ですよね。では、次号でどうなったのか記事にできるような出来事があれば掲載するということで。お楽しみに〜。



ユダ



サボテンダー

デス

フルフル

パーシヴァル

読者プレゼント

第五回公式大会来場者に配布された、【特製NESiCAシール、レア仕様スターター、オリジナルサントラ、LoVⅢキャンペーンコード】をセットにして3名様にプレゼント! 欲しい人は、右の応募券を貼り、以下のアンケートと必要事項を記入の上ご応募ください。応募締切は9月30日消印有効。

応募先:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン　アルカディア編集部「LoVⅢ読プレ」係

応募要項:①郵便番号　②住所　③氏名　④年齢　⑤LoV歴　⑥LoVⅢで使いたい使い魔　⑦今月号の記事の感想



ARCADIA No.159 LoVⅢ読者プレ 応募券

人気シリーズ最新作、ついに見参!!



GUILTY GEAR Xrd -SIGN-

25th ANNIVERSARY ARC SYSTEM WORKS

ギルティギア イグザード サイン

■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■稼働日：未定
■使用基板：RINGEDGE 2
■ネットワークシステム：ALL.Net P-ras MULTI

Text:H.H

※記事中で使用している画面写真やゲーム内容は開発中のものであり、変更の可能性があります。あらかじめご了承ください。

伝説の格闘ゲーム『ギルティギア』シリーズ最新作が、いよいよロケテストにてアーケードに初登場。お披露目式となったオープニングセレモニーの様子と共に紹介していこう。

装いも新たに、あのキャラたちが帰ってきた!!

去る2013年5月19日に開催されたアークシステムワークス主催の一大イベント"アークフェス"での電撃発表から2カ月半、早くも秋葉原にて第一回ロケテストが開催され、『ギルティギア』ファンに初プレイの機会が訪れた。今回のバージョンでは、旧作からおなじみの7キャラが使用可能。ゲームシステムは2Dながらグラフィックが3Dで表現されており、美麗なアニメーションや視点切り替え演出が発生するなど、大幅な進化を遂げていたぞ。システム面では難しかった部分がシェイプアップされており、今回もやり込み甲斐は十分にありそうだ。

気になる新キャラの登場は!? 正式稼働時期はいつになるのか？ 今後も『ギルティギア イグザード サイン』(以下、Xrd)から目が離せない！



ソル=バッドガイ

SOL BADGUY

『ギルティ』シリーズ不動の主人公であるソル。今作でも、炎を使うド派手な必殺技を駆使して暴れ回るぞ！



カイ=キスク

KY KISKE

長剣と雷を武器に闘うカイ。リーチの長い通常攻撃と、多彩な飛び道具が魅力のスタンダードキャラだ。



海外からの評判も高いド派手な演出。旧作からのプレイヤーでも、衝撃を受けること間違い無し！



『ギルティギア』シリーズの代表的システム「ロマンキャンセル」。今作では暗転演出が入るようだ。

アルカディアライター陣のファーストインプレッション!!

コイチ

最新グラフィックと、どこか懐かしさを感じる操作感。1プレイ目で「あぁ、これは『ギルティギア』の続編だ」と感じた。

注目の変更点は、一部の技を除きいつでも使用できる新ロマンキャンセル（以下、RC）。端～端の状況で、ミリアがシークレットガーデン発動→ポチョムキンがスライドヘッドで対抗→シークレットガーデンをRCして空中ダッシュから奇襲→ポチョムキン、スライドヘッドRCから対空技で迎撃。などの新RCを絡めた新しい読み合いが起きていたのが印象に残った。RCが今作のキーになるだろう。

H.H

まずはグラフィックが圧巻！ コインを投入してスタートボタンを押すだけでも楽しめるぐらいの衝撃を受けました。ゲーム中はダストアタックを当てることで視点が切り替わって演出が発生したりと、見ている人を飽きさせない派手さがあります。後はやっぱり、キャラー人一人に明確な個性があって本当に魅力的です。見た目はもちろん、スタンダードキャラ、パワーキャラ、スピードキャラ、オプションキャラなどなど、性能がハッキリしていて戦術の幅がとても広く感じます。追加キャラクターも今から非常に楽しみですね！

よるよる

『ギルティギア2』(以下、『GG2』)以降の物語ということで、メイの年齢は……、ヴァレンタインの登場は……、とかいろいろ妄想しています。『GG2』は、尖りまくった個性を持つ本当に面白いゲームなので、未プレイの人はぜひ遊んでみてください！ そして今作では、シリーズ伝統の"ロマンキャンセル"が、時間の流れを遅くするという超カッコイイ設定に。厨二病ハートをくすぐられるこのシステムに興味津々です。ロマンキャンセル→ヴォルカニックヴァイパーで、「見てから余裕でした」したいですね。

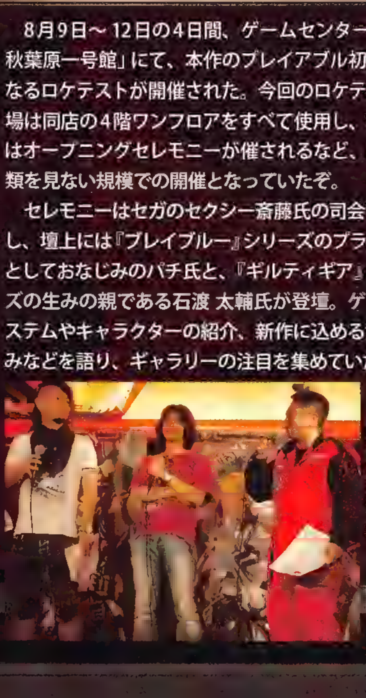
3D描画でどう変わる!?　続報にも期待MAX!!



格ゲー史上、類を見ない規模のロケテスト&セレモニー敢行!!

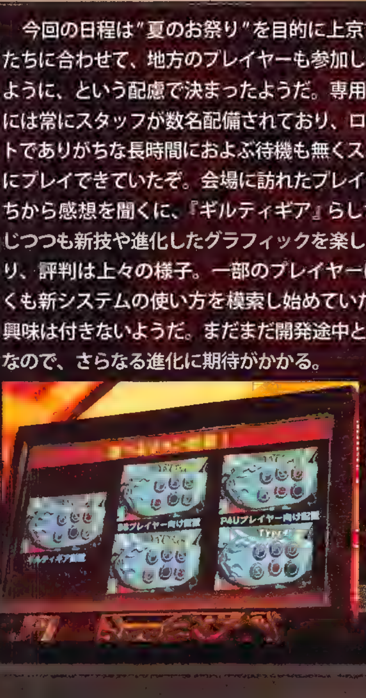
8月9日～12日の4日間、ゲームセンター「セガ秋葉原一号館」にて、本作のプレイアブル初出展となるロケテストが開催された。今回のロケテスト会場は同店の4階ワンフロアをすべて使用し、初日にはオープニングセレモニーが催されるなど、ほかに類を見ない規模での開催となっていたぞ。

セレモニーはセガのセクシー斎藤氏の司会で進行し、壇上には『ブレイブルー』シリーズのプランナーとしておなじみのパチ氏と、『ギルティギア』シリーズの生みの親である石渡 太輔氏が登壇。ゲームシステムやキャラクターの紹介、新作に込める意気込みなどを語り、ギャラリーの注目を集めていた。



セレモニーの様子。キャラのコンセプトや新システムの秘密の一部を紹介するほか、開発中の秘話も語ってくれた。

今回の日程は"夏のお祭り"を目的に上京する人たちに合わせて、地方のプレイヤーも参加しやすいように、という配慮で決まったようだ。専用フロアには常にスタッフが数名配備されており、ロケテストでありがちな長時間におよぶ待機も無くスムーズにプレイできていたぞ。会場に訪れたプレイヤーたちから感想を聞くに、『ギルティギア』らしさを感じつつも新技や進化したグラフィックを楽しめており、評判は上々の様子。一部のプレイヤーは、早くも新システムの使い方を模索し始めていたりと、興味は付きないようだ。まだまだ開発途中とのことなので、さらなる進化に期待がかかる。



ボタン配置を5種類から選択できた『ブレイブルー』や『P4U』など同社他タイトルに親しんだ人でも安心設計。

ゼネラルディレクター

石渡 太輔氏のコメント

――『ギルティギア』シリーズはストーリー、世界観なども人気が高いですが、本作はストーリー的にどの辺りに位置するのでしょうか？

石渡　基本的にパラレルワールドではなく、すべてつながっている世界なのですが、今回の『Xrd』は家庭用『GG2』以降の話となります。

――今作では3Dでの描写が採用されています。これについての経緯や狙いなどを教えてください。

石渡　2D格闘ゲームにおいて、今後5年後、10年後というのはどういう形なのだろう？　と考えたときの、僕らの一つの答えととらえていただければと思います。個人的にですが、3Dを取り入れ、新たな演出などを活用することで、2D格闘ゲームの新時代といえるのかなと思いまして、ビジュアルインパクトを目指しての採用ということになります。

――今作のタイトル『Xrd』というのは、どういった理由で付けられたのでしょうか？

石渡　『ギルティギア』は家庭用で始まり、アーケードで『ゼクス』となり、家庭用に戻り『GG2』となりました。そして今回は何の系譜か、と考えたときに、今作はあくまで『ゼクス』の系譜であるという意味を込め、3rdとゼクスを合わせた『Xrd』というタイトルになりました。

新作来る!!

WORLD CLUB
Champion Football
2012-2013

2013年の冬も『WCCF』はバージョンアップ！今回は参戦する全24クラブの紹介と、チームの中核となる選手のカードを2枚ずつピックアップ！

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2012-2013

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2013年冬
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text= たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

『WCCF IC 12-13』新カード紹介!!

アーセナルFC Arsenal FC

テオ・ウォルコット



得点感覚が開花し再ブレイク。ストライカー的な能力がアップしていそう。

オリビエ・ジルー



前モンペリエの巧さと強さを兼ね備えたフランス生まれのストライカー。

チェルシーFC Chelsea FC

ジョン・テリー



プレミア屈指のDFがついに白カードに！ 使用率が上がりそうな予感。

デンバ・バ



冬の移籍市場からチェルシーに加入し、大活躍した万能型の点取り屋。

マンチェスター・シティFC Manchester City FC

セルヒオ・アグエロ



近年はFWよりトップ下での出場が増えたマラドーナの元義理の息子。

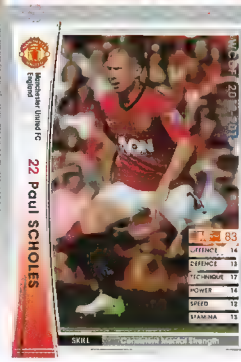
パブロ・サバレタ



高い能力を持つサイドバック。左右どちらのサイドもこなせるはず。

マンチェスター・ユナイテッドFC Manchester United FC

ポール・スコールズ



請われて引退を翻し、今なお赤い悪魔の一員としてピッチで活躍するMF。

ラファエウ

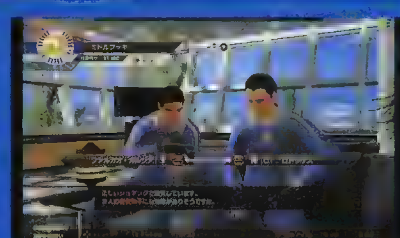


昨季ブレイクしたサイドバック。スピード豊かなドリブルが得意。

新要素満載!?『12-13』ロケテスト情報

オフラインでの遊び方がバリエーション豊かに！

7月下旬～8月上旬まで関東圏で実施されていたロケテストでは、『12-13』仕様の選手AIでのCPU戦や対人戦のほか、実装される予定の新要素のいくつかも体験することが可能だった。最も大きな変更点はリーグモードの追加。このモードは従来のレギュラーリーグを進化させたもので、CPUチームとの対戦のみが選択できる。トーナメント戦との住み分けが可能になり、これまで以上に選手の育成プランが立てやすい仕様になった。また登録するとだれでも参加出できる新しいデータ対戦"ゴールデンチャンピオンシップ"の追加や、練習中のイベントの増加、リーグモードで発生する"ミッション"の存在、実況でアナウンスされる称号の多様化などなど、細かい点も含めるとかなり多くの変更&追加点を確認することができたぞ。



今バージョンより追加されたWCCF.NETとの連動も気になるところ。続報を待て！（写真は『11-12』バージョンのものです）

モンペリエ・エローSC Montpellier Hérault SC

ユネス・ベランダ



モンペリエユースで育ったモロッコ人アタッカー。ウイングや2列目で活躍。

ジョン・ウタカ



ナイジェリア出身のストライカー。弟のピーターは大連で活躍中。

パリ・サンジェルマンFC Paris Saint-Germain FC

ルーカス



およそ50億円の移籍金が発生したブラジル期待の若手サイドアタッカー。

ハビエル・パストーレ



アルゼンチンとイタリアの二重国籍を持つ。得点力に加え高さもある。

ボルシア・ドルトムント Borussia Dortmund

ロベルト・レバンドフスキ



ドルトムントのエースストライカー。スペシャルカードにレベルアップ。

マルコ・ロイス



ゲッツェと共にチームをけん引した若きエース。サイドから点を決める。

FCバイエルン・ミュンヘン FC Bayern München

シェルダン・シャキリ



欧州王者の攻撃にアクセントを与えるスイス代表MF。出身はアルバニア。

アリエン・ロッベン



特にシーズン終盤にハイパフォーマンスを披露したオランダの疾風。

FCシャルケ04 FC Schalke 04

アツト・ウチダ



日本国内で有数の人気を誇る右SB。ファルファンとのコンビは語り草。

クラス・ヤン・フンテラール



世界最高峰のCF。シャルケでは見事にブンデスリーガ得点王を獲得。

AFCアヤックス AFC Ajax

クリスティアン・エリクセン



アヤックスの攻撃を司る完成度の高い万能タイプのMF。デンマーク代表。

シエム・デ・ヨング



オランダの若き司令塔。アヤックスでも絶対的な存在になりつつある。

オリジナルグッズプレゼントキャンペーン開催中!!

定番アイテムのに加えて時代に合わせた新グッズも

現在「WCCF」を設置している店舗では9月23日までオリジナルグッズプレゼントキャンペーンを実施中。排出される選手カードのビロー袋についているシールを規定枚数集めるとデッキケースやスマートフォンカバー、iPhone5用ケースをゲットできるぞ。店頭の在庫がなくなる前にゲームセンターへ急げ!

デッキケース



スマートフォンカバー



ACミラン AC Milan

リッカルド・モントリーボ


現在のセリエAを代表するレジスタ。攻守に秀でた期待の万能選手。

ステファン・エル・シャーラウィ


ついに排出カードとして登場するイタリア期待の若手スピードスター。

ASローマ AS Roma

マルキーニョス


10代ながらトップリーグに順応したセンターバック。現在はPSGに所属。

レアンドロ・カスタン


ブラジルとイタリアの二重国籍を持つセンターバック。ブラジル代表歴も。

FCインテル・ミラノ FC Internazionale Milano

ユウト・ナガトモ


無尽蔵のスタミナでピッチを駆ける日本が誇る世界レベルのサイドバック。

サミル・ハンダノビッチ


ビッグセーブを連発する守護神。無類のPKセーバーとしても知られる。

ユベントス Juventus

ポール・ポグバ


昨シーズン彗星のごとく現れた、パワーと技術を兼ね備えたスター候補生。

アレッサンドロ・デルピエロ


世界最高峰のレジスタとしてユーベでも活躍。精悍さも大幅アップ!

SSラツィオ S.S. Lazio

アントニオ・カンドレーバ


中盤のあらゆる役割をこなす。地元のチームで改めて才能が開花。

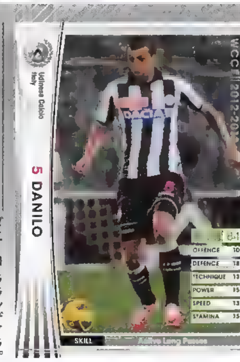
エルナネス


ブラジル代表にも選ばれたMF。とてつもない能力値は健在。

ウディネーゼ・カルチョ Udinese Calcio

マティアス・ラネギー


国内リーグ得点王の実績をひっさげてやってきたスウェーデン人FW。

ダニーロ


ダニーロ・ラランゲイラ。元パルメイラス所属のセンターバック。

FCポルト FC Porto

ジャクソン・マルティネス


フッキ、ファルカオに続く、ポルトが発掘したモンスター級の点取り屋。

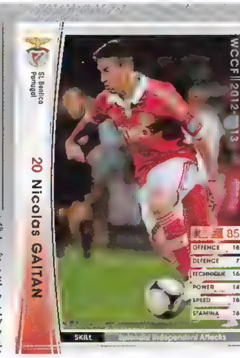
マラト・イズマイロフ


前所属のスポルティング・リスボンではヨーロッパリーグでも活躍したMF。

SLベンフィカ SL Benfica

エセキエル・ガライ


堅守でクラブをヨーロッパリーグ決勝まで導いたアルゼンチン人DF。

ニコラス・ガイタン


スピードとテクニックを兼ね備えたサイドアタッカー。クロスも良質。

FCゼニト・サンクトペテルブルク FC Zenit St Petersburg

フッキ



日本→ポルトガル→ロシアと流浪のキャリアを送るブラジル代表FW。

アクセル・ビツェル



タレントぞろいのベルギー代表でも活躍する大型ミッドフィルダー。

クラブ・アトレティコ・マドリー Club Atlético Madrid

ジエゴ・コスタ



力と技を併せ持ったセンターフォワード。破天荒な振る舞いでも有名。

ラダメル・ファルカオ・ガルシア



今や世界トップの知名度を得た点取り屋。アトレティ躍進の中心選手。

FCバルセロナ FC Barcelona

リオネル・メッシ



相変わらずの20が並ぶ圧巻の能力値な、世界最高のフットボーラー。

アンドレス・イニエスタ



世界最高峰の選手の一人。メッシやシャビと共にバルサを引っ張る。

マラガCF Málaga CF

イスコ



財政難のクラブを大躍進させた中核選手。現レアル・マドリー所属。

ロケ・サンタクルス



バイエルン時代から久々のカード化。パラグアイの元祖イケメン選手。

レアル・マドリーCF Real Madrid CF

ルカ・モドリッチ



半年の潜伏期間を経て、チームの欠かせない存在になった天才パサー。

ラファエル・バラン



マドリー期待の若きセンターバック。イエロの後継者とも目されている。

バレンシアCF Valencia CF

パブロ・ピアッティ



母国の先輩、サビオラやアグエロを彷彿とさせる俊敏さがウリのFW。

ロベルト・ソルダード



毎年20ゴール以上を挙げるストライカー。今季はトットナムに移籍。



WCCF CUP WINNER'S CUP 開催!!

U-5レギュレーションの全国大会がスタート!!

「11-12」バージョンを締めくくるイベントとして、4年ぶりの公式全国大会"WCCF CUP WINNER'S CUP The 8th"の開催が決定!

9月14日から全国のゲームセンターで店舗予選大会が順次開催されていく予定だ。店舗大会に優勝すると店舗が所属しているエリア決勝大会へと進出でき、そこで上位に進出すれば12月上旬に東京で開催予定の全国決勝大会に参戦可能。レギュレーションは「U-5」で実施。どのポジションの選手にレアカードを割き、残る11枠にどんなレギュラーカードを起用するか、監督の手腕が問われることになりそうだ。大会のより細かな情報が気になる人はhttp://www.wccf.jp/8thwcwc/index.htmlでチェック!



レアカード枠が「5」と決まっているため、どこにだれを置くかはプレイヤーの戦略によって大きく変わることになりそうだ。

WCCF 2011-2012選抜総選挙

～サッカーは一人じゃ出来ません～



栄冠は誰の手に!?

WCCF2011-2012 選抜総選挙とは

『WCCF 2011-2012』選抜総選挙

この選挙は、『WCCF IC 2011-2012』に登場する選手カード（『Ver.2.0』含む）すべての中から、上位48名を選抜するものである。

内容

投票はカードの強さでだけではなく、シリーズ全体を見て特別な価値がある場合や、プレイスタイルのインパクト、個性など総合的に鑑みて選択するものとする。

減点事項

シリーズに複数回登場している選手は、減点の対象となりえる。ただしその選手がキャリア最高のものだと考えられる場合は、逆に加点となる可能性がある。

選抜総選挙 投票について

投票ルール

投票はあらかじめ選出されたプレイヤー、監督などが、個々の主観に基づき行なうものとする。結果は投票をふまえ、当選挙管理委員会の合議にて決定される。

投票者一覧

秋元パリィ、マンモス丸谷、たてしゅ、いちみやひろし、テラダ、バンビ、加藤小次郎、ザックアメリカ、エッセイドラゴン、ほかプレイヤーの方々。

備考

上位7名の選手については、「神7」（かみせぶん）として特に表彰する。そして「神7」の名を歴史に刻むことをここに宣言する。

WCCF48 2011-2012選抜総選挙 FCアルカディア選考会SP

満を持してに開幕!!! WCCF総選挙選考会!!

──満を持して開催されますこの『WCCF11-12』選抜総選挙！　プレイヤーの方々や本誌ライター陣から寄せられたアンケートを元に、登場選手のベスト48を決めようという試みです。

マンモス丸谷　決して「最強ランキング」ではなく、『WCCF』シリーズ全体を見渡した総合意的な価値が判断基準になるっスね。

パリィさん　カードの「強さ」はもちろんだけど、『11-12』ゲーム内でのインパクトがどれだけ強いか、というのが大きなテーマ。だから過去何度も登場した選手は不利だし、レアよりも白（レギュラー）カードの方が有利になるかも。

──それでは各自の推しメンを紹介していただきましょう。

パリィさん　ボクは最近衝撃を受けたポルト勢が中心です。デフールはいかにも『WCCF』らしい、隠れた名選手ということで、強く推します！　19歳でベルギーの名門、スタンダール・リエージュの中心選手として活躍して、マンチェスター・ユナイテッドなどとの競合を経てポルトに移籍した選手だなも。本人がユナイテッドファンというのもイイ（笑）。

──デフールについては、いちみや先生も17位に選出しています。

いちみやひろし　今回オーバーラップがめちゃくちゃ気に入ってて大抵のチームに一人はオーバーラップを持ってる選手入れてますね。それもあっての17位です。ビバオーバーラップ！

パリィさん　特に今回バージョンのオーバーラップはハマるとすごいことになる。デフールはその中でも珍しい中央からのオーバーラップが持ち味で、すばらしいシュート精度とともに得点を量産してくれます。1トップとか2トップで使うといいですね。

マンモス丸谷　オーバーラップならメイレレスが。

パリィさん　メイレレスはヤバい。

──メイレレイスはパリィさんが9位、いちみや先生が10位に推してますね。丸谷氏も下位候補で推薦しています。

マンモス丸谷　サイドからも中央からもいけて、単独突破もできる希有なタイプっスね。

パリィさん　ボクの検証杯チームでも結局デフールを抑えてメイレレスがスタメンになったし。ほかはクロースとC.ロドリゲス。クロースは使ったことのある方なら納得の能力だと思うけど、C.ロドリゲスを使ったことがある方はあまり居ないはず。サイドアタッカーに見せかけて、めっちゃ決定力があるタイプ。早めのゴロクロスも得意だし。

──丸谷氏は守備的な選手を多く選出しています。

マンモス丸谷　現ブラジル代表で今夏チェルシーに移籍したフェルナンジーニョ、ヒュブシュマン、ロメウの三人は、いわゆる白カードながら素晴らしい働きが期待できるっス。皆、寄せの早さに加えて展開力もあるので、チームに安定感をもたらしてくれるはず。隠し球はインテルのオビっスね。

パリィさん　リヒトシュタイナーは強い！

マンモス丸谷　リヒトシュタイナーはシリーズ全体を見渡しても屈指のサイドバック（ウイングバック）だと思うっス。

スーパーサブ談義に花が咲く！ 最高のベンチメンバーとは……？

──そして丸谷氏といえばやはりトッティ。アラミス監督も以前推薦していました。

マンモス丸谷　スーパーサブトッティは止まらない！　なんかずるい気もしますけど（笑）。

たてしゅ　ネスタにもスーパーサブが付いてるんですよね。ぜいたく！

パリィさん　今バージョンはスーパーサブ適正を持つ守備的な選手が多く居ますよね。ほかにもメジャーなところではスペイン人のマルチェナ、マンチェスター・Uのレジェンド、ファーディナンド、現ポルトガル代表のロランドに……、それに何といってもJ.ボアテング。スタミナ16なのにスーパーサブ持ちで、しかも守備範囲が広い。定番過ぎてノミネートしなかったというか。

マンモス丸谷　バイエルンだとグスタボあたりも優秀っスよね。

パリィさん　ただネスタ、マルチェナ、ファーディナンドは成長がメッチャ遅いんだよね。特にサブに置いておくとなかなか成長しない。スタミナ値を考えるとなかなか先発で使いづらいし。

いちみやひろし　攻撃系のスーパーサブに関しては『10-11』（※1）のレバンドフスキみたいな絶対的な選手ってあまり思い浮かばないかも。

パリィさん　ちまたではトーレスが人気みたいだけど、発動率がメッチャ低いんだよね。正直適正が無くても突破力と決定力を合わせ持ったヘスス・ナバスとかウサミを素直に置いとけ、という気がしな

Nominate by パリィさん

順位	チーム名	選手名
1	FCポルト	スティーブン・デフール
2	バイエルン・ミュンヘン	トニ・クロース
3	ボルシア・ドルトムント	マッツ・フンメルス
4	FCバルセロナ	ダビド・ビジャ（EUS）
5	FCバルセロナ	アンドレス・イニエスタ（MVP）
6	FCポルト	ルチョ・ゴンサレス
7	バイエルン・ミュンヘン	バスティアン・シュバインシュタイガー
8	マンチェスター・ユナイテッドFC	ウェイン・ルーニー（EUS）
9	チェルシーFC	ラウール・メイレレス
10	FCポルト	クリスティアン・ロドリゲス
11	レアル・マドリーCF	マルセロ（WOS）

Nominate by マンモス丸谷

順位	チーム名	選手名
1	レアル・マドリーCF	マルセロ（WOS）
2	ASローマ	フランチェスコ・トッティ
3	FCポルト	フッキ
4	シャフタール・ドネツク	フェルナンジーニョ
5	シャフタール・ドネツク	トマシュ・ヒュブシュマン
6	チェルシーFC	オリオル・ロメウ
7	FCインテル・ミラノ	ジョエル・オビ
8	ユベントス	ジョルジョ・キエッリーニ
9	ユベントス	ステファン・リヒトシュタイナー
10	マンチェスター・シティ	バンサン・コンパニ
11	チェルシーFC	ダビド・ルイス

Nominate by たてしゅ

順位	チーム名	選手名
1	アーセナル	ナイジェル・ウィンターバーン
2	マンチェスター・シティ	ジョー・ハート
3	コリンチャンス	エメルソン
4	チェルシーFC	ジミー・フロイド・ハッセルバインク
5	コリンチャンス	ダニーロ
6	コリンチャンス	アンドレ・サントス
7	FCインテル・ミラノ	ディエゴ・フォルラン
8	SLベンフィカ	アクセル・ビツェル
9	FCポルト	ハメス・ロドリゲス
10	アーセナル	ファン・ペルシー
11	バイエルン・ミュンヘン	フランク・リベリー

メンバー紹介

秋元パリィさん



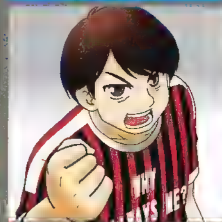
こう見えて中身はアラフォーの哀しみを背負ったFCアルカディア代表。いつも冗談を言っているが、サッカーについての造詣や試合の流れを読む力は本物。最近の『WCCF』ではポルト推しらしい。

マンモス丸谷



ゲーム業界最重量を返上しつつあるベテランゲームライター。昨年末に身体を壊して以来、カロリー制限の日々が続く。好きなチームはローマで、国内では千葉に熱い視線を送り続けている。

たてしゅ



某クイズゲームの問題を作成するほどのを作成するほどのサッカー知識を持つインテリジェンスあふれる『WCCF』メインライター。ACミランをこよなく愛するミラニスタで、チームの成績が機嫌に直結する困り者。

いちみやひろし



今年は大宮アルディージャが強すぎて笑いが止まらない様子だったが、次第に冷静になってきた様子。ベルギーとかいちいちマイナー国でプレイしている印象で、本人もその自覚がある模様。そして強い。

新人テラダ



シェフチェンコをこよなく愛するアルカディア期待の新人編集。知力の高いゆとり世代という新境地を開拓中。今回は進行役として参加。パリィさんにござる言葉を強要されたが拒否した模様。

くもない。

たてしゅ　ファン・ペルシーが居ますよ!!

マンモス丸谷　ずるい。

いちみやひろし　ずるい。

パリィさん　ずるい。

たてしゅ　（涙）。

──いちみや先生はいかがでしょう。

いちみやひろし　僕は今まで使ったGKの中でも最高水準の安定感だった事、何よりPK戦で一度も負けなかった事もあってパフを1位に選出しました。ええ、完全に趣味です。マルセロ（WOS）に関してはDFというよりウイングとしての評価ですかね。テクニックもあるのでスイスイ突破してくれますし、クロスも上手い。加えてシュートもしっかりと強烈なのを枠に飛ばしてくれます。チームスタイルのオーバーラップは言わずもがな。

──マルセロは皆さん、安定した評価をしています。

パリィさん　今バージョンのサイドアタッカーの中では一番なんじゃないかなぁ。メイレレスもいいけど、マルセロは守備もそれなりに期待できるし、いい形でボールを持てばほとんど突破してくれるから。アウベスも同じタイプなんだけど、カットインしがちなのが個人的には使いづらいかなーと。

いちみやひろし　イブラ（EUS）は今回のバージョンで完全に化けましたね。速さはさほどでもないですが、それ以外は全て高水準で弱点らしい弱点がない。とりあえずセンターFWにイブラ入れておけば攻撃に関しては何とかなるわ、というくらいの一枚。逆に相手チームにイブラが居るとすごく嫌ですねぇ。一旦前に出られると止めるのが困難ですし。

大混戦の総選挙『WCCF』48総選挙!!
栄冠に輝くのはどの選手……？

いちみやひろし　コンパニは……、後に追加でキラが出ましたけどあえて黒（※2）で。KPがインターセプト重視ですしファールもそれほどしない。レアはチームスタイルがラインコントロールですから。

マンモス丸谷　コンパニは僕も黒を推します。

いちみやひろし　アザールは最初、キラ顔負けなくらいの突破力を見せてくれてましたね。僕のベルギーチーム、攻撃は「戦術はアザール」状態でしたし（笑）。

パリィさん　ベルギーは本当に魅力的な選手が多い。これでフェライニが居れば……。

ザッケローニ丸谷　フェライニのことは今はそっとしておいてあげましょう。

パリィさん　流行語……⁉

いちみやひろし　ただ、バージョンが変わってからのアザールは以前ほどの突破は期待できなくなりましたね。それでもいろいろなテクニックを披露してくれるので十分に楽しめますけど。メイレレスはアルカディアの企画で何となしに使うことになったんですよね。それも最初はベンチ要員で考えてたんですけど、思いのほか使い勝手が良かった。

パリィさん　ボクとまったく同じパターンだ……。

いちみやひろし　トニ・クロースは自分で使ってた分にはそんなに印象に残ってないんです。ただ、パリィさんとかほかの人が使ってるクロースにめっちゃやられてる印象が強くて。

パリィさん　攻撃的MFなのに高さもあるという。

──それでは最後に、たてしゅ氏は。

たてしゅ　“ブラジル黄金の中盤”よりも先に“フェイマス4”がこれで完成！　ガナーズファン歓喜!!ということでウィンターバーンが一位。ハートはイングランド代表GKのカード化、エメルソン、ダニーロ、アンドレ・サントスはJリーグ勢ということで選出しました！

パリィさん　な、なんかゲーム中の動きとかはあんま関係ないんですね……。でもフォルランは人気だし、ビツェルは本当にいい選手ですけど。どうですか、ベルギー使いのいちみや先生。

いちみやひろし　ビツェルは本当にいいです。

たてしゅ　でもリベリーはゲーム中の動きもいいですよ。腕立て伏せパフォーマンスが衝撃的なのもありますけど（笑）。

パリィさん　名前はフランクなのにパフォーマンスは全然フランクじゃないッ！

たてしゅ　もしかしたらレアを含めても過去最高リベリーなんじゃないでしょうか。これ以外には、アルシャビンを推します。

新人テラダ　アルシャビンはいいですよ！　右左どちらからでもいいクロスを上げてくれますし、アラミス、バンビ両監督もご推薦です！

パリィさん　いきなり入って来た！

たてしゅ　白カードでは忘れられがちだけどアルベルダやアイマール、ウィルシャーを推薦したいところ。

パリィさん　白勢だとほかにバラック、レジェス、ソルダード、エインセなんかもいいねぇ……。

──それでは、ほかプレイヤーの意見もあわせ、いよいよ次ページから結果発表です！

Nominate by いちみや

順位	チーム名	選手名
1	バイエルン・ミュンヘン	ジャン・マリー・パフ（ATLE）
2	レアル・マドリーCF	マルセロ（WOS）
3	ACミラン	ズラタン・イブラヒモビッチ（EUS）
4	マンチェスター・シティ	バンサン・コンパニ
5	マンチェスター・ユナイテッドFC	ウェイン・ルーニー（EUS）
6	LOSCリール・メトロポール	エデン・アザール
7	マンチェスター・シティ	ダビド・シルバ（EUS）
8	FCバルセロナ	リオネル・メッシ（MVP）
9	FCインテル・ミラノ	ルシオ
10	チェルシーFC	ラウル・メイレレス
11	SLベンフィカ	ニコラス・ガイタン

白レバンドフスキ（※1）

『11-12』でもレバンドフスキはレギュラーカード（『Ver.2.0』ではレア版も登場）だが、『10-11』ではスーパーサブ適正を持ち、ウイング適正も合わせ持つなど、それぞれ仕様が異なる。決定力年々上がっているはずなのだが、汎用性はむしろ下がっているというウワサもある。



黒コンパニ（※2）

今バージョンのセンターバックとして屈指の評価を得ているオールラウンダー型ストッパーのコンパニ。キャプテン適正もある。『Ver.2.0』ではレア版も出たが、現在インターセプト重視の評価が上がり、黒版に大きな意義が。レアがインターセプト重視のチアゴ・シウバとは好対照？



次ページは結果発表!!　栄冠を手にしたのは……

WCCF 48

11-12 総選挙 結果発表

順位	選手名	レアリティ	所属クラブ
33位	アウゲンターラー	ATLE	バイエルン
34位	ガイタン	レギュラー	ベンフィカ
35位	シュバインシュタイガー	スペシャル	バイエルン
36位	リヒトシュタイナー	スペシャル	ユベントス
37位	フェルナンド	レギュラー	ポルト
38位	オビ	レギュラー	インテル
39位	レバンドフスキ	レギュラー	ドルトムント
40位	B.アウベス	レギュラー	ゼニト
41位	ネスタ	スペシャル	ACミラン
42位	エインセ	レギュラー	ASローマ
43位	パト	レギュラー	ACミラン
44位	エメルソン	スペシャル	コリンチャンス
45位	チアゴ・シウバ	WOS	ACミラン
46位	アイマール	レギュラー	ベンフィカ
47位	ファン・ペルシー	EUS	アーセナル
48位	ウサミ	レギュラー	バイエルン

第33～48位
古豪がランクイン! 新カードもチラホラ

48位からのランキングには、ファン・ペルシーやアイマール、エインセやネスタ、シュバインシュタイガーといった『WCCF』常連が顔をそろえた。実力に関しては申し分無いものの、インパクトという点でこれらの順位に落ち着いた模様だ。それらの中にあってガイタン、オビ、ウサミといった新顔白カード勢がそれぞれランクイン。切り札になりえる今バージョン屈指の優良カードとして、コア層に支持を得た模様だ。



PICK UP

本作常連であり、たびたび最強DFとして語られるネスタがスーパーサブ適正を持って登場。成長度はさすがに高くないが、後半相手に出された時の絶望感は異常なレベル。

順位	選手名	レアリティ	所属クラブ
17位	シュメルツァー	レギュラー	ドルトムント
18位	ベンダー	レギュラー	ドルトムント
19位	メッシ	MVP	バルセロナ
20位	C.ロナウド	EUS	レアル・マドリード
21位	ダビド・シルバ	EUS	マンチェスター・C
22位	フッキ	スペシャル	ポルト
23位	アビアーティ	レギュラー	ACミラン
24位	ロメウ	レギュラー	チェルシー
25位	フェルナンジーニョ	レギュラー	シャフタール
26位	ヒュブシュマン	レギュラー	シャフタール
27位	ダニエウ・アウベス	WOS	バルセロナ
28位	マルチェナ	レギュラー	ビジャレアル
29位	イニエスタ	MVP	バルセロナ
30位	フォルラン	レギュラー	インテル
31位	ナバス	レギュラー	セビージャ
32位	ラミレス	レギュラー	チェルシー

17～32位
絶対的な優良カードが多数選出される

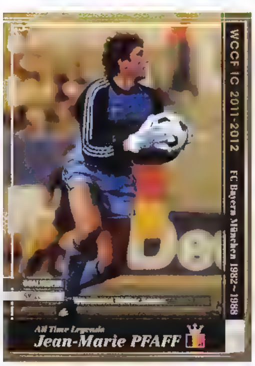
17位から32位は今バージョンでたびたび話題になる人気カードが多数ランクイン。どの選手もチームを背負えるだけの能力を有している。また、ブラジルとスペイン勢で半数が選出されている。「EUS」C.ロナウド（フリーキック重視）と「MVP」メッシ（キープレイヤー重視）は毎回レア化されているだけに、この位置は順当か。今バージョンの彼らは所持チームスタイルがやや使いにくく、過去バージョンを使うプレイヤーが多いことも理由か。



PICK UP

優良白カードが多いドルトムント勢の中でも、中盤のハードワークをこなすベンダーは異彩を放つ。チームスタイルが使いやすいハードプレスディフェンスを持ちピッチを駆け回る。

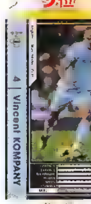
第8～16位
優良「白」カードとスーパーレアがズラリ



8位 パフ バイエルン

今バージョンのGKの中では最も安定した能力を持つと評判のベルギー人ゴールキーパー。稼働当初は同じバイエルンのカーンのほうが話題となったが、安定したゴールキーピングでATLE最高位に選出。

9位 コンパニ マンチェスター・C



レア版がラインコントロールのため、インターセプト重視の黒版が選出。今バージョン屈指のセンターバック。

10位 イブラヒモビッチ ACミラン



『Ver.2.0』で大きく台頭したパワー型センターフォワードの代表格。過去最強イブラかも?

11位 ルーニー マンチェスター・U



『Ver.2.0』でやや評価を落としたが、待望の最強ルーニーとして登場。驚がくのシュート性能が話題に。

12位 アザール リール



稼働前から優良カードとの呼び声が高かったベルギーの至宝。最高クラスの突破力に加え、スタミナもある。

13位 デフール ポルト



白カード最高位はまさかのデフール。スーパーサブ適正に加え派手なオーバーラップと決定力で上位ランクイン。

14位 J.ボアテング バイエルン



高いスタミナと広い守備範囲を合わせ持つ潰し屋。サイドバックもこなせる上に、スーパーサブ適正もある。

15位 グスタボ バイエルン



ボアテングと並び称されるバイエルンの優良白。ブラジル代表でも定位置をつかみ、躍進が期待される。

16位 ゲッツェ ドルトムント



決定力、突破力、パス精度とどれをとっても一級品であるドイツの至宝。バイエルン移籍でさらにブレイクするか。

総選挙神7 結果発表

第1位



マルセロ
レアル・マドリード

能力、意外性、衝撃度といった総選挙の選出基準全てを備えたブラジルのサイドバック。全てにおいて文句のつけようがない能力は破壊神と呼んでも差し支えない。以前から評価の高い選手だったが、おそらくキャリアハイだと思われたのも好印象に。

第2位



トニ・クロース
バイエルン

今バージョン最高クラスのMF。柔らかいスルーパスに加え高さもあり、セットプレイも魔術師レベル。

第3位



マッツ・フンメルス
ドルトムント

守備力もさることながら、パスで違いを見せつけるドイツのDF。かつてない柔らかなパスは一度使ったらやみつきに。

第4位



フランチェスコ・トッティ
ASローマ

今バージョン最強スーパーサブと名高い。DFが寄せてもはね返し、待てばミドルで得点を挙げる。

第5位



ラウール・メイレレス
チェルシー

守備意識は低いが意外性もありランクイン。確かにチェルシー時代は衝撃のプレーを連発していた。

第6位



A.アルシャビン
ゼニト

ドルブルとクロスの質を合わせ持つ逸材。見ていて楽しい選手だ。

第7位



ルチョ・ゴンザレス
ポルト

MFとしての総合力は随一。今バージョンを代表する攻撃的MF。

WCCF48 総選挙総評

意外性重視の総選挙! 栄冠はマルセロの手に!

「相手に使われた」時のインパクトが大きく、使ったことが無いプレイヤーにも高い評価を得ることが、上位にランクインした選手すべてに共通する特徴で、ここに総選挙の妙味がある。つまり定番の最強カードよりも、インパクトとしてはややマイナーな選手の方が大きく、ここに挙がったすべての選手にそれが当てはまるはずだ。

「神7」と形容されるこれらの選手は、それぞれ明確なストロングポイントを持っている。一位のマルセロは上に紹介した通りだが、ルチョは同様のタイプがそろうスペイン人選手には無い強さと決定力を持つし、アルシャビンは非力なタイプが多いクロッサーの中で飛び抜けた突破力がある。メイレレスはポルトガル人として過去は黒子的な立ち位置だったが、今回は堂々と敵陣を切り裂くキセキ的な突破力があり、しかもオールラウンダー。トッティは過去何度も最強として語られるレア版があるのに対し、スーパーサブという新境地を開拓したことが高評価に。フンメルスは同じタイプのピケよりも守備範囲、パス精度ともに上回る印象で、パスの軌道も独特。クロースは唯一の弱点であるスタミナさえ完備していれば、一位もあったかもしれない。



台風の目となったのが試合に意外性を生むオーバーラップ勢。



票が伸び悩んだ白勢。デ・ヘア、アピアッティーは惜しくもランク外。

WCCFカリスマ監督

バンビコラム



バンビ監督

WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06優勝など、輝かしい戦績を残してきた。4-3-3にこだわったフォーメーションは多くのプレイヤーを魅了する。

テーマ「11-12 Ver.2.0雑感」

『Ver.2.0』が稼働して3カ月。
バンビ監督に新しい『WCCF』に対しどのような見解を出したのか書きつづってもらった。
世界を制した監督の答えに刮目せよ！



こちらのエンブレムは『05-06』全国大会優勝またはクラブチームランキング全国1位に与えられる激レアエンブレム。バンビ監督はもちろん所持しているぞ。

五つの変化に注目せよ！

今Ver.は試合中のAIが大きく修正されているように感じます。今回の修正点はたくさんあるので、このコラムでは試合中の動きの変化にポイントを絞ろうと思います。大きい点として五点ほどあるので、一つずつピックアップして見ていきましょう。

■その一　「背の高い選手の動きが良くなった」

『Ver.1.0』までは背の高いことはデメリットでしかありませんでした。ボールを奪うまではいいのですが、その後のドリブルが大きくなってしまうので再奪取されることが多かったですね。ところが『Ver.2.0』ではドリブルが改善され、背の高い選手を安心して使えるようになりました。そうなると、今度は高さが大きな武器になります。セットプレー、クロスや浮き球への対応は、どうみても高身長の選手の方がいいですね。攻守両面で高身長の選手をチーム内に組み込むことが必要でしょう。

■その二　「ドリブル時に競り合う相手を手で押さえるなどのモーションが増えた」

『Ver.1.0』まではスピード＆テクニックの優れた選手がもてはやされてきましたが、新モーションの追加でその流れは変わりそうです。これに加えてドリブルのスピード感も全体的に減少したので、ある程度パワーも無いと単独突破が難しくなっています。ドリブル突破については『WCCF』の初期から『05-06』にかけて活躍していた選手が参考になると思っています。ちまたではディ・バイオ（04-05/RE）の動きが良いと話題になっていますね。彼はまさにそのタイプで『04-05』、『05-06』のころは“優秀白”として有名でした。「テクニック＆パワーが15以上、スピード16以上」が一つの目安になりそうですね。

■その三　「縦列車が機能しなくなった」

縦に超人ドリブラーを三枚並べて一点集中させるというシンプルな戦術で『Ver.1.0』までは非常に有効でした。僕の想像ですが、今回はどうやら“味方が近くにいる場合にはドリブルするよりも後ろに下がって味方にパスする方を選択する”傾向が強まったように見えます。このため単純に縦に並べるだけではなかなか前にボールが運べないのでしょう。個人的にはうれしい修正ですが、場合によっては手薄になった中央を攻めたい時もあると思います。その時には2トップにトップ下一人の形で配置しながら、カード配置を微調整して相手の弱点を突く臨機応変さが求められそうです。

■その四　「DFのクロスへの対応が改善された」

今回はサイドの守備が全般に甘くなっている印象があります。このためサイドからの攻撃が非常に有効ですが、今までと違ってクロスを上げられた際にDFがしっかりと相手FWにマークしてクリアする傾向があるため（DFとして当たり前の動きですが……）、単に決め役を1人置くだけではフィニッシュにつながらないことが多いですね。カード移動などで決め役を増やすなどの工夫をすれば、相手のマークが分散するのでシュートに持ち込める確率が上がります。

■その五　「ゴールライン手前までドリブルしないとクロスを上げなくなった」

今回はサイドが抜けやすくなったものの、なかなかクロスを上げずにライン際までドリブルしてしまう状況がよくあります。中央でフリーになっている選手が見つかるまでクロスを上げないために、こんな動きになるんではないかと思っています。これを回避するためにはチームスタイルのクロス重視またはアーリークロス重視を使用するといいと思います。ただしクロス重視、アーリークロス重視持ちの選手には“超人レベル”のドリブラーはいないのがネック。というか、もしいたらゲームバランスが壊れると思うのでこれでちょうどいいのかも。

少し駆け足気味でしたが、以上五点が今Ver.の大きな変更点だと感じております。ユーザーの意見を広く取り入れた良Ver.と言えるのではないでしょうか。またCPUが強すぎるという意見もありますが、試合の流れが悪い場合は配置変更や選手交代で変わるので試してみてはいかがでしょうか？

Pick UP プレイヤー

今号ではバンビ監督に『11-12 Ver.2.0』についての現状の雑感を語っていただいた。また、『11-12 Ver.2.0』をプレイして現状での動きが素晴らしい選手を、レギュラーカードとレアカードから1人ずつ選んでピックアップしてもらった。バンビ監督いわく「定番中の定番ですが、今Ver.はちょっと逆らえそうにありません（笑）」とのこと。ぜひ一度読者の方々には使用感を確かめてみてほしいと思う。

REGULAR CARD　MVP

ティエリ・アンリ（11-12/RE）



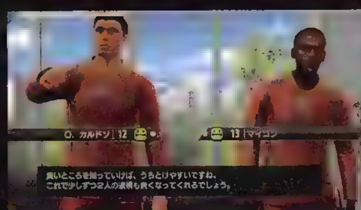
ご存知、追加リフィルの付録。早速試しましたが、実は昔の『05-06/CRA』Ver.よりパワーが上がっているのがポイント。戦術や他の選手との兼ね合いで今は使ってませんが、スタメンで使っても面白そうです。

RARE CARD MVP

ロナウジーニョ（05-06/EMVP or WMVP）



パス良しドリブル良し。今回はペナルティーエリアの近くでFKをもらう機会が多いので、セットプレーキッカーとしても輝きを放ちます。WMVPを使用する方が多いですが、EMVPも全くひけを取りません。



『11-12』のアーリークロス重視といえばマイコン。素早いクロスでチャンスを作り出す。

バンビ監督に聞け!　新テーマ募集

バンビコラムでは読者からの質問をお待ちしております。気になるチームスタイル、試してほしいフォーメーション、自分では実践し切れないテーマがあれば下記のアドレスへ送ってほしい！

以下のアドレスへ
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

La Gazzetta dello WCCF

有名監督やライター陣がお送りする『WCCF』コラム新聞第2回! 監督たちのWCCFライフやここでしか聞けない小ネタ&攻略情報満載でお届けします!

隔月刊『WCCF』コラム新聞! 第2回

アラミス監督の AMG総帥日記

第二回目となったWCCF新聞ということで、最近の私のWCCF日記を書かせていただきます。『Ver.2.0』になり、三カ月が経ち最初は慣れなくてかなり手こずりはしましたが、今はこのVer.にもだいぶ慣れ楽しくプレイしております。さてこの二カ月間であったことといえば、ネットワーク対戦第34回大会で『11-12』になりようやくエリア優勝することができました。全国大会の結果は予選リーグを1位で突破したものの決勝トーナメント1回戦敗退。このチームはU-5Rで一回目の登録でベスト4、二回目の登録で優勝でした。ちなみに優勝した時の登録した状況はといいますと、三冠した直後に特別ボーナスがきてからの登録でした。自分の中では三冠直後の特別ボーナス発生時の登録や、監督の誕生日の日に登録や、WT優勝直後の特別ボーナス発生時に登録すると結構いい結果が出るような気がします。このチームは三冠してあり三回目の登録ができるようにしてあります。上記に挙げた二つの条件を満たす日がそろそろ訪れるので、その日にまた登録したいと思ってます♪ それともう一つ、ついに九月から念願の全国大会店舗予選が始まりますね。今は店舗予選に向けて大会用チームを育成しています。本当に楽しみです♪

バンビ監督かく語りき 夢の中まで4-3-3

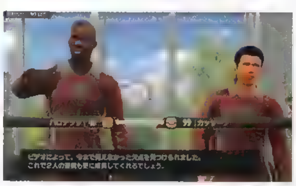
いや〜メッチャ暑いですね〜。こういう時はゲーセンで涼むのが一番!ということで最近も研究の日々です。全国大会の開催も発表されたことだし、今年は久しぶりに気合入れていこうかなと思っております。

先日は守備の戦術でちょっと気になっていたことがあったので早速お試し。実は今までカバーリング重視を使ったことなかったんです。みんな使ってるのでたぶん鉄板なんだろうと思って調べるのは後回しにしてたんですね。

カバーリング重視とマンマークのセットで一チーム分試してみましが、自分のやり方ではこれだけでは守りきれませんでした。WT決勝負け、準決負けを連発しただけでなく、店内の対人戦でも勝ち切れず……何ともフラストレーションのたまる結果に。カバーリング重視は優秀ですが、守備戦術はもう一つ準備した方がよさそうですね。ってことでまたチーム作り直しですよ。さぁ、ガンバろうっと。

fromマンモス丸谷 ちょっとソレ取ッティ?

同じ選手でも違うバージョンのカードを置けばいろいろ変わるのが『WCCF』の深いところ。ピッチ上での動きの変化が一番気になるなのはもちろんッスが、自分が地味にチェックしているのが選手の髪型。過去と髪型が激変しているバロテッリ(タトゥー増量)やネグレド(『11-12』だけ坊主頭)はもちろん、微妙な変化を遂げている選手(ルーニーとか)をチェックするのもおもしろいッスよ。



1試合ごとに違うバージョンのカードを置けば、ささいな違いも分かる?

fromたてしゅ WCCF楽遊術

今回お届けした検証杯などの企画を通じて、『Ver.2.0』ではプレスボタンの使い方が非常に重要であることを痛感。使用するチームスタイルによっては、ボタンをあえて押さないほうが守備戦術が機能しやすくなる場合があるからなおさらだ。また相手を背後から追いかける場合など、DFの体勢が悪いときに反則が出やすい感もあるので、状況次第では"押さない勇気"を持つことも必要なのでは?

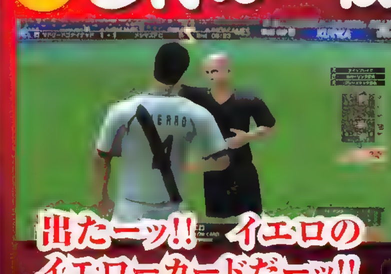


あえてプレスボタンを押さずに守るのも立派なテクニックのひとつだ!

いちみやひろしの WCCF親子



WCCF 今月の一枚



WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

選手カードランキング BEST 50

VERSION 2011-2012

今回は2013年7月期に使用されたカードの中から、今バージョンと前バージョンのカードランキングをお届け！　白トーレスが3位に浮上しているぞ！

1 ダビド・デ・ヘア
GK（マンチェスター・ユナイテッドFC）



2 ジェローム・ボアテング
DF（FCバイエルン・ミュンヘン）



3 フェルナンド・トーレス
FW（チェルシーFC）



4 リオネル・メッシ（MVP）
FW（FCバルセロナ）



5 ユルゲン・コーラー
DF（ボルシア・ドルトムント）



順位	選手名	ポジション	カテゴリー
6	ウェイン・ルーニー	FW	EUS
7	ガブリエル・エインセ	DF	レギュラー
8	セルヒオ・ラモス	DF	EUS
9	セルヒオ・ラモス	DF	スペシャル
10	マッシモ・アンブロジーニ	MF	レギュラー
11	フランツ・ベッケンバウアー	DF	KOLE
12	ジェラール・ピケ	DF	EUS
13	ルイス・グスタボ	MF	レギュラー
14	パト	FW	レギュラー
15	ジェラール・ピケ	DF	スペシャル
16	ガリー・ケイヒル	DF	レギュラー
17	クリスティアーノ・ロナウド	FW	EUS
18	マリオ・ゲッツェ	MF	レギュラー
19	チアゴ・シウバ	DF	スペシャル
20	チアゴ・シウバ	DF	WOS
21	シャビ・アロンソ	MF	スペシャル
22	ブラニスラフ・イバノビッチ	DF	レギュラー
23	ミヒャエル・バラック	MF	レギュラー
24	セスク・ファブレガス	MF	スペシャル
25	オリバー・カーン	GK	ATLE
26	アントニオ・カッサーノ	FW	レギュラー
27	アンジェロ・パロンボ	MF	レギュラー
28	トマス・ミュラー	FW	レギュラー

順位	選手名	ポジション	カテゴリー
29	アンドレス・イニエスタ	MF	MVP
30	ラミレス	MF	レギュラー
31	スベン・ベンダー	MF	レギュラー
32	アンドレア・バルザーリ	DF	レギュラー
33	クラウス・アウゲンターラー	DF	KOLE
34	ハビエル・マスチェラーノ	MF	スペシャル
35	パブロ・セサル・アイマール	MF	レギュラー
36	ホセ・カジェホン	MF	レギュラー
37	オリオル・ロメウ	MF	レギュラー
38	ライアン・ギグス	MF	レギュラー
39	シャビ	MF	スペシャル
40	レオナルド・ボヌッチ	DF	レギュラー
41	セルジ・ブスケッツ	MF	スペシャル
42	チアゴ・アルカンタラ	MF	レギュラー
43	ジュリアン・エスキュデ	DF	レギュラー
44	ポール・スコールズ	MF	レギュラー
45	ダニエレ・デ・ロッシ	MF	スペシャル
46	シャビ	MF	EUS
47	ペペ	DF	スペシャル
48	ジェイムズ・ミルナー	MF	レギュラー
49	マルセル・シュメルツァー	DF	レギュラー
50	フィル・ジョーンズ	DF	レギュラー

今月の Pick Up! アンドレス・イニエスタ



新バージョン勢として最高位にランクインしたイニエスタ。以下35位のアイマール、圏外だがハビ・ガルシア、ニコラス・ガイタンと続いている。

総合選手ランキングBEST100

順位	選手名	ポジション	バージョン	カテゴリー
1	チアゴ・シウバ	DF	2009-2010	レギュラー
2	ラサナ・ディアッラ	MF	2008-2009	レギュラー
3	ガブリエル・エインセ	DF	2010-2011	レギュラー
4	ペペ	DF	2007-2008	レギュラー
5	ファン・パブロ・カリッソ	GK	2007-2008	レギュラー
6	クラウディオ・タファレル	GK	2001-2002 Ver.2.0	レギュラー
7	クリスティアン・アビアーティ	GK	2010-2011	レギュラー
8	カカ	FW	2007-2008	WMVP
9	クリスティアーノ・ロナウド	FW	2008-2009	WMVP
10	ロナウジーニョ	FW	2005-2006	WMVP
11	ダビド・デ・ヘア	GK	2011-2012	レギュラー
12	ジェローム・ボアテング	DF	2011-2012	レギュラー
13	マハマドゥ・ディアッラ	MF	2007-2008	レギュラー
14	フェルナンド・トーレス	FW	2011-2012	レギュラー
15	カルレス・プジョル・サフォルカダ	DF	2005-2006	スペシャル
16	リオネル・メッシ	FW	2011-2012	MVP
17	アンドレス・イニエスタ・ルシャン	MF	2005-2006	レギュラー
18	カリム・ベンゼマ	FW	2010-2011	レギュラー
19	ユルゲン・コーラー	DF	2011-2012	ATLE
20	カルレス・プジョル・サフォルカダ	DF	2005-2006	BAN
21	ファビオ・カンナバロ	DF	2006-2007	WMVP
22	フェルナンド・トーレス	FW	2008-2009	BE
23	ウェイン・ルーニー	FW	2011-2012	EUS
24	ガブリエル・エインセ	DF	2011-2012	レギュラー
25	イバン・コルドバ	DF	2009-2010	レギュラー
26	セルヒオ・ラモス	DF	2011-2012	EUS
27	ボビー・チャールトン	FW	2007-2008	KOLE
28	ロナウド	FW	2006-2007	LE
29	シャビ・アロンソ	MF	2005-2006	レギュラー
30	オーウェン・ハーグリーブス	MF	2007-2008	レギュラー
31	ロビーニョ	FW	2010-2011	レギュラー
32	ジェラール・ピケ	DF	2008-2009	レギュラー
33	ジュリアン・エスキュデ	DF	2009-2010	レギュラー
34	ハビエル・サビオラ	FW	2006-2007	レギュラー
35	ロベルト・コバチ	DF	2005-2006	レギュラー
36	ジャンルカ・ザンブロッタ	DF	2010-2011	レギュラー
37	ジェイミー・キャラガー	DF	2009-2010	レギュラー
38	ヨルク・ブット	GK	2010-2011	レギュラー
39	セルヒオ・ラモス	DF	2011-2012	スペシャル
40	ジョン・テリー	DF	2009-2010	ENS
41	ダビド・ルイス	DF	2010-2011	レギュラー
42	ニコラ・レグロッターリエ	DF	2007-2008	レギュラー
43	マイケル・オーウェン	FW	2009-2010	レギュラー
44	ジネディーヌ・ジダン	MF	2002-2003	LE
45	マシュー・フラミニ	MF	2009-2010	レギュラー
46	フィリップ・メクセス	DF	2009-2010	レギュラー
47	リオ・ファーディナンド	DF	2008-2009	BE
48	リオネル・メッシ	FW	2010-2011	MVP
49	マッシモ・アンブロジーニ	MF	2011-2012	レギュラー
50	クリスティアーノ・ロナウド	FW	2010-2011 Ver.2.0	WBE
51	クリスティアーノ・ロナウド	FW	2010-2011	WSA
52	ガブリエル・エインセ	DF	2008-2009	レギュラー
53	パオロ・マルディーニ	DF	2005-2006	LE
54	コロ・トゥーレ	DF	2004-2005	レギュラー
55	フランツ・ベッケンバウアー	DF	2011-2012	KOLE
56	ルイス・グスタボ	MF	2010-2011	レギュラー
57	カカ	FW	2007-2008	EMVP
58	ジェラール・ピケ	DF	2011-2012	EUS
59	ルイス・グスタボ	MF	2011-2012	レギュラー
60	ニコラ・レグロッターリエ	DF	2002-2003	レギュラー
61	パト	FW	2011-2012	レギュラー
62	ディエゴ・ベナーリオ	GK	2009-2010	レギュラー
63	ダニエレ・デ・ロッシ	MF	2004-2005	レギュラー
64	ワルター・サムエル	DF	2007-2008	レギュラー
65	セルジ・ブスケッツ	MF	2009-2010	レギュラー
66	ボージャン・クルキッチ	FW	2010-2011	レギュラー
67	ラウール・アルビオル	DF	2007-2008	レギュラー
68	ミカエル・シルベストル	DF	2005-2006	レギュラー
69	ベスレイ・スネイデル	MF	2005-2006	レギュラー
70	ジェラール・ピケ	DF	2011-2012	スペシャル
71	アンデルソン	MF	2007-2008	レギュラー
72	ティエリ・アンリ	FW	2005-2006	CRA
73	ガリー・ケイヒル	DF	2011-2012	レギュラー
74	イブラヒム・アフェライ	MF	2010-2011	レギュラー
75	クリスティアーノ・ロナウド	FW	2011-2012	EUS
76	ラウール・アルビオル	DF	2006-2007	レギュラー
77	マリオ・ゲッツェ	MF	2011-2012	レギュラー
78	チアゴ・シウバ	DF	2011-2012	スペシャル
79	ヨハン・クライフ	FW	2010-2011	KOLE
80	エステバン・カンビアッソ	MF	2004-2005	レギュラー
81	チアゴ・シウバ	DF	2011-2012	WOS
82	ガブリエル・エインセ	DF	2004-2005	レギュラー
83	シャビ・アロンソ	MF	2011-2012	スペシャル
84	アンドレア・ラノッキア	DF	2010-2011	レギュラー
85	ビクトール・バルデス	GK	2007-2008	レギュラー
86	ブラニスラフ・イバノビッチ	DF	2011-2012	レギュラー
87	ミヒャエル・バラック	MF	2011-2012	レギュラー
88	ローター・マテウス	MF	2007-2008	ATLE
89	セスク・ファブレガス	MF	2011-2012	スペシャル
90	ジェイミー・キャラガー	DF	2010-2011	レギュラー
91	ミカエル・エシアン	MF	2005-2006	レギュラー
92	オリバー・カーン	GK	2011-2012	ATLE
93	アントニオ・カッサーノ	FW	Camp 2011-2012	レギュラー
94	アンジェロ・パロンボ	MF	2011-2012	レギュラー
95	ルーカス	MF	2009-2010	レギュラー
96	トマス・ミュラー	FW	2011-2012	レギュラー
97	アンドレス・イニエスタ	MF	2011-2012 Ver.2.0	MVP
98	エリック・アビダル	DF	2005-2006	レギュラー
99	カカ	MF	2009-2010	BRS
100	パト	FW	2007-2008	レギュラー





刻々と変わりゆく戦況を我が物とし勝利を掴め！

今月は真と偽主君のインタビューや、第二特集にて鉄砲隊を徹底解析！　使う人も使われる人も必見の内容となっているぞ！

戦国大戦 1590 葵 関八州に起つ

- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リアルタイムカード対戦
- ■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
- ■発売日：稼働中（2013年6月20日）
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワークシステム：ALL.Net

目次

新時代の鉄砲活用術、ここにアリ！

大型バージョンアップから約二カ月がたち追加されたカードにも慣れてきた昨今。今回はVer.2.0から比較しても特に多くの調整要素が入った「鉄砲隊」運用法に注目していこう。

62ページからは、鉄砲隊のスペシャリストでもあり、8月中旬現在、全国ランキング一位の座に君臨する「真と偽」主君のインタビューを掲載。真と偽主君の鉄砲隊へのこだわりや、彼の代名詞ともなっている【SS】雑賀孫市デッキの運用法を細かく解説しているので、ぜひチェックしてほしい。

98ページからの第二特集では、鉄砲隊のダメージ比較やターゲット変更法などを解説。ロック色と発射数の関係など、今までの経験と感覚で判断していた要素も明確な数値化をすることで新たな発見が出てくるかも!?　また、鉄砲隊への対策法の先生として、鉄砲を受ける達人!?　魔法のランプ主君のインタビューも掲載。効果的な対策が満載だ！　そして大戦界コラムでは、大戦界声優No.1の実力者、中村悠一氏が登場！　生祭では見ることができなかった新たな一面がかいま見られる。



稼働当初よりさまざまな変化が加わった鉄砲隊。現在稼働中のVer.2.1Aでは少々マイルドに調整された雰囲気だが、的確な運用法を意識すれば、まだまだ戦場の主役となれる！

戦国大戦界 凱旋記

THE SENGOKU TAISEN WORLD

第五回

五回目となる今回は、大戦界声優No.1の猛者、中村悠一さんが登場。必見です。

リレーコラム第五回:中村悠一

8年前、杉田君の勧めで『三国志大戦』というゲームに出会ってから、『バーチャファイター』をプレイしていた時分ばりにゲーセンに通う日々が続いた。休みの日は開店からプレイし、追加カード有りのバージョンアップなんてきた日には事務所に休みを確認、スケジュールが空いていれば開店前に並ぶ。一番ハマった『バーチャ2』の時でもこんなことはなかった。

そんな三国志大戦も「3」へと進化。

仕事も忙しくなってきた時期でゲーセンや大戦から足が遠のいてしまった私を、再びかの地へ誘い出したのが、その兄弟作である『戦国大戦』である。



撮影：中村悠一

30歳から始めた戦国大戦。

三国志大戦の経験があるとはいえ、中身は劇的な進化、変化を遂げている。

負け続け、意地になりゲーセンへ通う日々。その頻度はコツを覚える度高まっていく。

でもね、少し心が折れかけたことがあるんですよ。それは「戦国大戦界 生祭」にてランカーのプレイを生で見た時。

プレイングスキルの差も勿論だが、それ以上に「勝てない」と思ったのは集中力。

それこそ一日60戦以上を平気でこなすその精神力は、凡骨主君の私に絶対に越えられない壁をみせつける。

上手い人には理由がある。

想像を超える回数のプレイが、見るものを圧倒し惹きつけている。

一度は折れた心も、次第にやる気へと進化し、自らを高めるために研究を重ねる。

これはもうスポーツだ。彼らはアスリートなのだ。

そして今月も私は向かう。

呼ばれても呼ばれずとも、「生祭」の戦場へ。





中村悠一

シグマ・セブン所属。戦国大戦界コンテンツには初期のラジオ企画から参加しており、現在も「生祭」のゲストととして出演中。代表作は「氷菓」(折木奉太郎役)、「夏雪ランデブー」(葉月亮介)など。

次回の「戦国大戦界 生祭」は９月２３日（月）夜放送予定！　お楽しみに！

戦国大戦初の公式画集の一般販売開始

戦国大戦 絢爛絵巻 第一幕～天下布武～

シリーズ初の公式画集が絶賛発売中！Ver.1.1までの武将カードイラストを今まで見ることができなかった隅々までたん能できるファン必見の一冊となっているぞ！

特別付録 【EX】真理姫





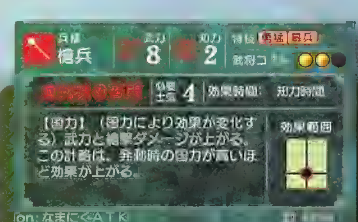
価格:2,100円(税込)／発売元:セガ

次号アルカディア特別付録は

『三国志大戦３』の【EX】張飛

10月30日発売のアルカディアには『三国志大戦３～WAR BEGINS～』のEXカード、【EX】張飛が特別付録として付いてくる！

このカードは、好評展開中のアナログトレーディングカードゲーム「三国志大戦トレーディングカードゲーム」のイラストを使用した本誌でのみ入手可能な新カード。計略「血判状の苦悶」も下記の通り、オリジナルの内容となっているぞ。また、誌面では特別付録を記念して、あの老舗コーナーでの記事も展開予定なのでお楽しみに！





トップププレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第六回：真と偽主君

『戦国大戦』でひときわ輝きを放つ主君をお招きし、その人物像や『戦国大戦』の極意に迫るこのコーナー。今回のゲストは、現在全国ランク1位を維持し続け、生祭にも出演してくれた真と偽君主が登場だ。



――まず、『戦国大戦』を始めたきっかけを教えてください。

真と偽　もともと『三国志大戦』をプレイしていて、そこからの流れですね。最初は手を出さなかったんですが、料金が安くなったところで一度プレイしてみたら鉄砲隊やタッチアクションなどが面白く、こちらに移行して今も続けています。

――ほかにはどんなゲームをプレイされていたのでしょうか？

真と偽　『三国志大戦』以外だと、『機動戦士ガンダム カードビルダー』や『ロード オブ ヴァーミリオン』といったアーケードカードゲーム中心でした。対戦格闘ゲームなどは苦手なんですよ。ほかにはドライブゲームなども多少プレイすることがあります。

――アナログのカードゲームはプレイされていたのでしょうか？

真と偽　小～中学生のころは『遊戯王』と『デュエルマスターズ』をプレイしていましたが、周りに対戦相手が居ないので最近はやってないですね。

―主君名の由来を教えてください。

真と偽　『隠の王』という漫画のキャラクターから取っています。それに登場する諜報部隊の姉弟の名前ですね。名前は姉弟二人のものですが、プレイは一人でやっていますよ（笑）。

――『戦国大戦』で特にライバル視していたり、意識しているプレイヤーは居ますか？

真と偽　たくさん居るので挙げきれませんが、中でも同じ鉄砲隊を使っているプレイヤーには特に負けたくないですね。挙げるとすれば星屑主君やまもる主君です。とはいっても、まもる主君には全く勝てないんですが（笑）。それと、今のデッキにしてからミラーマッチが出るようになったんですが、ミラーマッチでも負けたくないです。

――注目しているプレイヤーは居ますか？

真と偽　主君名はすぐに思い付かないですが、戦場の両サイドをしっかり使って、盤面を広く使える方々はすごいなと思います。基本的に鉄砲隊を使うことが多いので、戦場を広く使われるとキツいんですよ。今は「共栄の采配」を良く見掛けますが、同じデッキでも戦場を広く使ってくるかどうかで、戦いやすさが全然違う印象です。

――現在、全国ランク一位を維持されていますが、この順位になって変わったことはありますか？

真と偽　一番変わったのは、先の情報が無いことです。これまでは仁義なき青井主君や魔法のランプ主君が先行していたので、昇格戦や称号などがあらかじめ分かっていたんですが、今は自分が到達しないと分からない状況なので、統治度が進んでいくのが楽しみになりました。

ただ、自分より上位の主君という目標が無くなってしまったので、国数の増減自体にはあまり意識しなくなりました。上位主君を追いかけていたときの方が、やる気はあったかもしれません。

そして、一番の悩みは、全国ランク7位以下（8月14日現在）の人には勝っても統治度がプラス300、負けたらマイナス1500という状況ですね。上位の主君にはそう簡単に勝てないのに、負けたリスクが大き過ぎてキツいです。なので、苦手なデッキの人と当たるとため息ものです（笑）。

真と偽が語る SS孫市デッキの極意

NO.	武将名	武	統	特技	計略
SS056	【SS】雑賀孫市	8	7	魅 狙	二連八咫烏（6）
本025	【UC】無二	6	2	魅 狙	二丁拳銃（3）
豊025	【R】加藤清正	6	4	—	日輪の猛勇（4）
豊019	【UC】黒田長政	5	6	制	日輪の突撃術（4）
EX027	【R】豪姫	3	2	魅	日輪の車輪伝授（5）
豊022	【C】田中吉政	2	5	豊 伏	正兵の構え（4）



大筒を撃って、大筒を止める！ 基本的な狙いと各カードの役割

このデッキはとにかく大筒戦です。自陣の大筒を撃って、敵陣の大筒を止める。序盤にこれができれば勝ちパターンです。逆に敵陣の大筒を撃たれると厳しくなるので、開幕に計略を使ってでも止められるよう、〈魅力〉持ちを三枚入れています。

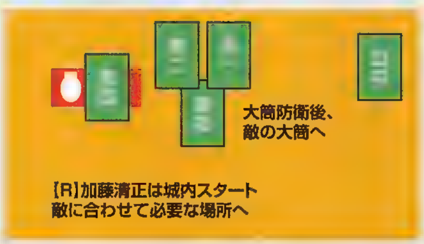
計略を使うのは主に【SS】雑賀孫市と【UC】黒田長政です。部隊をまとめて采配系や陣形系の計略で攻めてくる相手には、「二連八咫烏」で対抗。「二連八咫烏」が機能しにくい各種騎馬隊や足軽を中心としたデッキは「日輪の突撃術」で裁いています。「日輪の突撃術」は、日輪3消費にしても速度低下系の奥義で突撃を封じられてしまうので、日輪2消費で回すのが基本です。

そのほかのカードは基本的にスペック要員ですね。「日輪の車輪伝授」は「電光石火の采配」への対抗策として使うことも考えましたが、それより「日輪の突撃術」を使った方が効果的でした。

敵のデッキによって微調整 試合開始時の配置と序盤の戦い方

開幕は下図のように配置し、自陣の大筒を守ってから敵陣の大筒を止めにいきます。ただ、敵に〈制圧〉持ちが居て大筒の妨害が間に合わない場合は、鉄砲隊＋槍足軽一枚の位置を敵陣大筒の方に寄せて、最初から妨害に行きます。

敵に〈伏兵〉持ちが居た場合、その統率力が高くなければ【UC】黒田長政を、高ければ【EX】豪姫を中央に配置して踏みにいきます。【UC】無二では絶対に踏みたくないです。



戦国 はみだし版　インタビューこぼれ話：「三国志大戦」では、「天下二分の計」を軸に「孫武の大号令」や「若き王の手腕」を組み合わせたデッキや、「決起の大号令」を軸に「決起の理」と崩射を組み合わせたデッキを使っていたとのこと。「戦国大戦」との共通点は少なく思えるが、当時は【UC】劉虞が居れば頑張れる、今は【UC】無二が居れば頑張れるという点で、考えていることはあまり変わらないそうだ（笑）。

【UC】無二さえ居れば戦えます！（真と偽）

――普段はどのような環境でプレイされているのでしょうか？

真と偽　昔はずっと一人で、一緒に遊んだとしても高校の友達ぐらいでしたが、現在ホームにしているイミグランデ上永谷店が出来て人が集まるようになってからは、いろいろな人と一緒にプレイしています。一人で集中してプレイした方が勝てる気もしますが、やっぱりみんなでプレイした方が楽しいですし、人のプレイを見るのも面白いですからね。

――一度にどれぐらいプレイされるのでしょう？

真と偽　これはあまり答えたくいんですが、大体21戦が最低ラインで、多いと30戦以上プレイします。やり過ぎですかね（笑）。近所に設置店が無く、移動に電車賃や時間も掛かるので、行くときはまとめてプレイしてます。後は、それぐらいやらないと国数や侵攻度の増加が実感できないので（笑）。昔は負けが込んでいるともっとたくさんプレイすることもありましたが、今は各種騎馬隊のみのデッキや速度上昇系の計略が増えたこともあり、集中力を維持するのが難しいですね。

――『戦国大戦』をプレイしていて、最も印象に残っている出来事は何でしょうか？

真と偽　最初の「阿修羅への道」出場です。ほかのゲームではランキングなどにも入っていなかったので、公式の大会に出るのは初めてだったんです。一回戦負けだったんですが、マイクを渡されてコメントしたのは特に印象に残っています。

――生祭に参加されていかがでしたか？

真と偽　いつもパソコンの画面で見ていた番組が、どうやって放送されているのかを見られたのは楽しかったです。試合はすごく緊張していましたが、人に見せられる内容で勝てて本当によかったです。

――お気に入りの武将カードはありますか？

真と偽　やはり【UC】無二です。基本的なスペックや計略効果が強いので、ほかのパーツがどうあれ【UC】無二が居れば戦える、というのが理由です。本願寺が追加されてからはほとんど使ってますね。島津家が強かった時期はさすがに挫折して、自分も島津家を使っていましたが（笑）。

――デッキを作る際に気を付けている点は？

真と偽　鉄砲隊主体ではあるんですが、兵種単一などの極端な形ではなく、槍足軽などを組み込んだバランス型を考えています。もちろん有利不利はありますが、相性によっては絶対に勝てないようなデッキにはしない、というのが一番ですね。

――『戦国大戦』上達のコツはありますか？

真と偽　対CPU戦と対人戦ではやはり違うので、とにかく全国対戦をやるのが一番です。その上で、自分と似たようなデッキを使っているうまい主君のプレイを見て、参考にするのがいいと思います。

――真と偽さんが勝てるようになったきっかけなどありましたらお教えください。

真と偽　以前からデッキやプレイスタイルが大筒戦メインだったので、『日輪、本能寺より出ずる』で大筒が二つになったのが大きかったですね。自分のデッキ以外でも、大筒をしっかり意識するとかなり変わってくると思います。

――現在、『戦国大戦』で目標としていることはありますか？

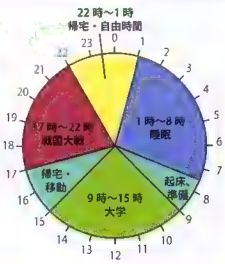
真と偽　全国大会や阿修羅への道など、公式大会でもう少し勝ちたいということと、できれば全国ランキング一位を維持し続けたい、ということが目標でしょうか。称号はお気に入りの「雑賀衆」があればいいと思っているのですが、公式大会での勝利を味わってみたいです。

――最後に、読者に向けてメッセージをお願い致します。

真と偽　しばらくはこのゲームをやっていますので、マッチングしたらよろしくお願いします。できるだけ侵攻度は取らないでください（笑）。

真と偽主君 人物像

主君名の正式な読み方は「まことといつわり」だが、呼びにくいので何と呼んでもらっても構わない、と笑いながら語る様子は、気さくな好青年といった印象。プレイ時は「長袖を着ていた方が勝てる」というジンクスがあるそうだが、この時期はさすがに半袖を着ているとのことだ。



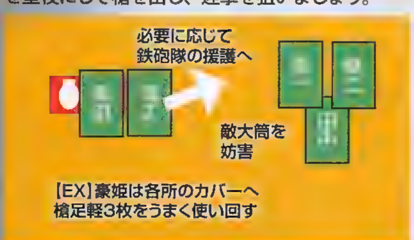
真と偽プロフィール

年齢……………………20歳
血液型………………B型
ホーム………………イミグランデ上永谷店
好きな食べ物……スパゲッティ
嫌いな食べ物……緑色の野菜全般
特技……………………特に無し
好きなカード……【UC】無二
苦手なカード……【1.1SR】武田信玄

槍足軽をローテーションさせる！ 中盤の基本的な戦い方

鉄砲隊二枚に槍足軽を一枚付けて、敵陣の大筒を妨害します。お供は【C】田中正政がベスト。〈豊国〉の兵力回復や速度上昇のおかげで、長生きしやすく迎撃を狙いやすいからです。士気をため込む利点は少ないので、敵部隊を倒せそうなら積極的に「二連八咫烏」を使って構いません。

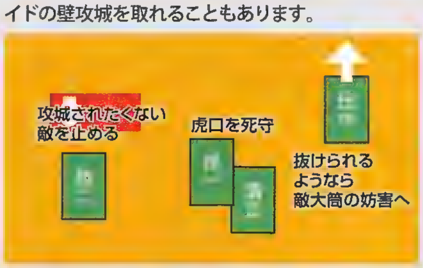
超絶強化系の騎馬隊相手には鉄砲隊を両サイドに分け、それぞれに槍足軽一枚をお供に。鉄砲隊を壁役にして槍を出し、迎撃を狙いましょう。



虎口を守れば勝利は目前！ 終盤の逃げ切り方

十分なリードを取れていれば、あとは逃げ切って勝ちです。【SS】雑賀孫市と槍足軽一枚で虎口を守り、【UC】無二は攻城を取られたくない敵部隊への防衛に。敵が手薄なところから一枚抜けさせて、敵の大筒を止めに行くのもいいですね。

負けている場合は【SS】雑賀孫市で虎口攻めを狙うしかありませんが、敵が虎口の防衛に集中するようなら、「二連八咫烏」で敵部隊を減らせば、両サイドの壁攻城を取れることもあります。



使いこなすためのもう一歩！ 家宝の選択と苦手デッキ対策

家宝は珠光文琳や北野肩衝、六韜など、統率力UPのものを【SS】雑賀孫市に付け、押し合いや計略の効果時間を強化するのが基本です。副効果は鉄砲射程UP×2が理想ですね。そのほか、「日輪の突撃術」がメインになる敵には【UC】黒田長政に六韜などを付けて、タッチ突撃の回転を強化。超絶強化系の騎馬隊には、【R】加藤清正に槍長さUP×2の家宝を付けてけん制しています。相性が悪いのは各種騎馬隊の兵種単一デッキと、【1.1SR】武田信玄を軸としたデッキですね。後者のデッキに対しては、敵が「瀬田に旗を」使ってくるタイミングで【SS】雑賀孫市と槍足軽一枚以外を自城に戻しておき、無駄な撤退を避けるのが重要です。こうして最低限の被害でしのぎ続け、最後に虎口攻めをねじ込めればチャンスはあるかな、といったところです。

さらに「鉄砲隊」を解説！　第二特集は98ページより掲載！

戦国はみだし版　デッキ解説補足：〈防柵〉持ちが居ないので、城塞効果は城門守護がオススメ。終盤の虎口防衛の安定感がかなり変わるとのこと。また、鉄砲隊の射撃は基本的に黄ロックを使っており、赤ロックを使うのは各種騎馬隊中心のデッキ相手ぐらい。槍撃や突撃で敵の突撃準備状態を解除したところを狙うとのことだ。【UC】無二の枠は周囲から【UC】鈴木孫六を薦められており、【SS】雑賀孫市との相性のよさもあって、自身でも「そちらの方がいいかも」と感じているようだ。

アーケードに新風を巻き起こす思考型TCGを遊び尽くせ!



コード・オブ・ジョーカーステップアップガイド

CODE OF JOKER

セガ ネットワークデジタルカードゲーム　コード・オブ・ジョーカー



コード・オブ・ジョーカー
■メーカー：セガ
■ジャンル：思考型デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2013年7月11日
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:CLAN

稼動から約1カ月半が経過したTCG新機軸作『コード・オブ・ジョーカー』(以下、COJ)。今回は幅広い層に向けて、ミスしやすいポイントや色の戦術を解説!

ミスしやすいポイントをバッチリ解説

「COJ」ステップアップ講座

『COJ』は従来のアーケードカードゲームの主流とは異なり、アナログのTCG寄りのゲーム性を持っている。簡単に言うと、カードを盤面で動かす"カードさばき"は必要無い代わりに、デッキ構築力と判断力、プレイングが要求される。TCGの経験があれば直感的に理解できる部分が多いが、逆にそうでないと『COJ』は敷居の高い難解なゲームに見えるかもしれない。また、TCG経験者であっても細かく制限時間が付いて回るため、考える時間が足りないと感じる人も居るだろう。ここで、いくつかミスしやすいケースをピックアップ、解説を加えていこう。



デッキは40枚で構築し、同じカードは3枚まで投入できる。ゲームを始めると赤緑の二属性のスターターデッキがもらえるので、これをチューニングしながらルールを覚えていこう。

初級編1

額面上で勝てる戦闘はインターセプトを後出しする!

こちらのアタックがブロックされるか、相手のアタックをブロックしたとき、"あなたのユニットが戦闘したとき"で始まるインターセプトが使用できる。このとき、お互いにインターセプトを使わなくても勝利できるなら、先に使うのは意味が無い。相手が使ってきたら、必要に応じてこちらも使うようにしよう。



JOKER CARDの使い方

7名のプレイヤーキャラそれぞれが持っているジョーカーカードは、使い方次第で戦況を一変させる力を発揮する。ここでは、各ジョーカーカードの特徴と有効な活用法を解説する。また、下記の4項目について、◎○△×の4段階で評価している。



除去能力
相手のユニットやカードを破壊、もしくは一時的にフィールドから消滅させることができる能力。この能力が高ければ、勝利を確たるものにしてくれるだろう。

逆転性
劣勢のときに、ジョーカーカードを使うことによって逆転できる可能性を指す。何が逆転要素になるかは、自分と相手のデッキの狙いによって変わってくる。

シナジー
ほかのカードと組み合わせることで、何らかの相乗効果が得られるか、あるいはその相乗効果がどのくらい大きいかを示す項目。汎用性と相反する要素でもある。

汎用性
ほかのカードとのコンボなど、シナジーを特に考えずに運用した場合、効果を最大限に発揮できるかどうかを示す。これが高いほど、活用できるデッキが多い。



緋神 仁
DEATH

除去能力	ユニット◎
逆転性	◎
シナジー	○
汎用性	○

CP 5　効果：対戦相手のすべてのユニットに5,000ダメージを与える

数で押すデッキに無類の強さを誇る!

相手ユニットに一律5,000ダメージを与えるため、これ1枚で最大5体のユニットを除去できる可能性がある。特に、汎用ユニットのBPの低めの黄属性や青属性に対しては強力。【バク・ダルマン(LV3)】との組み合わせなど、コンボパーツとしても機能する。完全に除去し切れなくとも、使用したターンは圧倒的有利な状況でアタックできるのも強み。

COJiten 『COJ』はアナログのTCGと共通する部分があるせいか、一般的なTCG用語が使われることがある。ここで、そうした用語を紹介! ●**グッドスタッフ:**直訳すると"良い素材"。単色や二色にかかわらず、すべての色から有用なカードをかき集めて作ったタイプのデッキを差す。●**タッチ:**メインカラーのほかに、ごく一部のカードを使うためにだけに、別の色を加えること。"タッチ赤"といった使い方をする。

初級編2

色付きのインターセプトは、同色のユニットが自分の場に居ないと使えない

最初のうちにやってしまいがちなミスが、色付きのインターセプトカードの使用条件の混同だ。例えば赤のインターセプトは、赤いカードが場に出ていないと使えないが、逆に出ていればほかの色のユニットにも使える。下図も参照のこと。



初級編3

進化ユニットはスピードムーブを持っているが、進化前ユニットの状態を引き継ぐ

進化ユニットは、基本的にフィールドに出たターンに攻撃が可能だが、進化のベースにしたユニットが行動済みだった場合は攻撃不可能（LV3は除く）。以下に、特に注意が必要となる強力な進化ユニットをピックアップ。



要注意進化ユニット



初級編4

アタックは原則としてユニット召喚の前にする！

アタックを狙うときは、ターンが始まったら最初にするのがセオリー。なぜならば、CPが残っているほどその後に展開されるユニットや使用されるインターセプトの可能性が広くなり、候補を読みにくくさせられるためだ。ユニットを出してからだと、【アースクエイク】などを使われたときの被害が大きいデメリットがある。

ユニット召喚の前に攻撃するメリット

- 対戦相手は何体通すべきかの判断、あるいは切り札となるインターセプトを使うべきかの判断が難しくなる
- CPが豊富にあるため、より多くの後詰カードを警戒させられる。結果、対戦相手は的を絞りにくくなる

ケース①
【エクトプラズム】を使用後に、【戦神・毘沙門】や【蛮王ベリアル】を出された

相手のアタックをブロック後、【エクトプラズム】で一番強いユニットを破壊。その後に【戦神・毘沙門】などを出された場合を考えてみよう。順序が逆なら【戦神・毘沙門】を破壊できる。

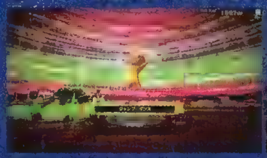


ケース②
残りライフ1で耐え凌いだと思ったら、後続に殴られた

相手のアタックを受け、残りライフ1で持ちこたえた後、スピードムーブ持ち（【インペリアルソード】含む）や進化ユニットにトドメを刺されることもある。先にアタックされると、ライフ受けの判断を見誤りやすくなる。



例外！　先にユニットを呼ぶべき状況もある



CPは重めだが、序盤なら効果絶大。場合によっては、CP軽減を使ってでも呼ぶ価値がある。



【ヘルハウンド】や【ジャンプー】、【バルバトス】など、相手のトリガーカードやユニットの数を減らせるユニットであれば、先に呼んだ方がいい。



御巫 綾花 JUSTICE

除去能力	×
逆転性	△
シナジー	○
汎用性	△

CP 4　効果 あなたのすべてのユニットの行動権を回復する



ダブルアタックで勝機をつかめ！

味方の全ユニットの行動権を回復し、再度攻撃が可能。理論値だけで見れば、1ターンに10ライフを削るポテンシャルを秘めている。相手のブロッカーをどかして殴る黄属性を中心としたデッキと好相性。【魔槍のリリム】や【九尾の妖狐】など、攻撃時に発動する能力を持つユニットも有効に使える。ただし、専用にチューニングしないと役に立ちにくい。



星 光平 THE STAR

除去能力	ユニット○
逆転性	○
シナジー	○
汎用性	○

CP 4　効果 対戦相手のユニットを2体までランダムで手札に戻す



効果は一時的だが、コストバランス良好！

相手ユニットを2体ランダムで手札に戻す。黒野時矢のTHE EMPERORと比較すると、破壊できない点はマイナスだが、CPは1軽い。使用したターンで決着を付けられるなら強力に作用するだろう。2体しか戻せないため、除去能力の高いデッキでの運用が望ましい。そうなると青系が有力だが、スピードは遅めなため、一時しのぎに終わる可能性があるのがジレンマ。

COJiten ●**チャンプブロック:**プレイヤーダメージを防ぐ目的で行なわれる、一方的な敗北が決定しているブロック。チャンプの綴りはchumpで、「ばかな」、「間抜けな」という意味がある。「COJ」はクロックアップがあるためチャンプブロックが構造的に弱く、なるべく避けるべきものとしてデザインされている（青属性は例外）。●**トランプル:**貫通のこと。M;TG（マジック・ザ・ギャザリング）のキーワード能力から。

再チェック!

意外に知らない?『COJ』スキマ情報

カードの効果はテキストにすべて書かれているが、矛盾する二つの要素を内包していたり、一般的なTCGでの解釈とは逆の場合もある。ここでは、カードの能力や効果について、結果はある程度予想できるものの、実際にどうなるかは試してみないと分からない――そんな、ちょっとした疑問を生みやすい例を集めてみた。

「メガジョー」の能力の発動条件

メガジョーの能力は、自身を青属性に数えてもいいのか? 答えはYES! ほかは赤、黄、緑だけでOKだ。


【メガジョー】

手札は必要? 不要?

手札を捨てることで発動する能力は、手札が0の場合は発動しない。【不知火伍式】は能力が発動しないだけだが、【リミッター開放】は使うことすらできない。


【不知火伍式】 トリガー2枚破壊は無視できない痛手。LV2で出すといい。

【リミッター解放】 手札を最低でも1枚は残しておかないと、使うことができない。

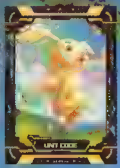
手札が多過ぎるときは?

要らない手札は、無理に使わなくとも"捨札"までドラッグで持っていけば捨てられる。鈴森まりねのTHE MAGICIANを使う前は特に重要だ。


"捨札"は手札のあるエリアの左端にある。捨てるにはドラッグが必要だが、直接タッチすれば現在の捨て札を確認することが可能。

手札に戻ったユニットの状態

【ジャンプー】や【エンジェルフェザー】で戻されユニットは、レベルがいくつであってもレベル1に戻る。


【ジャンプー】

デッキが一周すると捨て札はどうなる?

デッキが一周すると、捨札がゼロになってデッキは元の状態(40枚)に戻る。捨札回収のギミックを組み込む場合には注意。


捨札操作は青属性の十八番。捨札の回収前に、枚数をよく確認しておこう。


【スカルウォーカー】 【マジックブック】

中級編1

行動の優先権によって有利になる状況を知る

インターセプトの選択権は下図チャートの順に移行し、使った場合は瞬時に効果が解決される。基本的には、両者とも希望するだけのインターセプトを使えるものの、一部に例外がある。それは、マイナス補正効果のあるものだ。これで相手ユニットのBPが0以下になれば、プラス補正のインターセプトを使うヒマは無い。

前提条件 ターンプレイヤーに優先権がある!

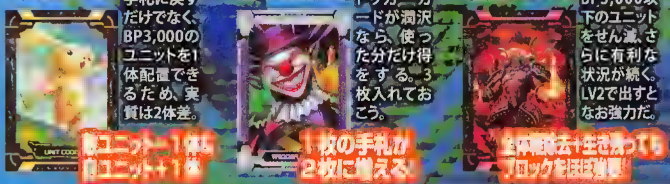


【パワーショーテージ】はブロッカーがBP2,000以下なら強制的に除去できる。青が相手ならレベルが上がらないメリットも。

中級編2

カードの効果をアドバンテージで考える

コストパフォーマンスや交換率をしっかり考えることは、『COJ』ひいてはTCGにおいて非常に重要。得られるアドバンテージが大きいほど、優秀なカードといえる。



【ジャンプー】 手札に戻すだけでなく、BP3,000のユニットを1体配置できるため、実質は2体差。

【サプライズボックス】 トリガーカードが潤沢なら、使った分だけ得をする。3枚入れておこう。

【覇王ベリアル】 BP3,000以下のユニットをせん滅、さらに有利な状況が続く。LV2で出すとなお強力だ。

3積みする理由――デッキの安定感を求めて

いろいろなカードを少しずつ差すよりも、メインに使いたいカードは3枚ずつきっちり積む方が動きは安定する。デッキの回転を早める【新品の鎧】などのカードも、事実上デッキ総数を40枚未満に見立てることができる。



鈴森 まりね THE MAGICIAN

除去能力	×
逆転性	○
シナジー	○
汎用性	○

CP 2 **効果** 手札が7枚になるまでカードを引く



トップデックを促進する、ドロー加速アビリティ

手札が7枚になるまで引くことができる、強力なドローサポートカード。ほかにユニット召喚やインターセプトなど、何らかのアクションを起こしてもCPを圧迫しない点と、一気に手札を増強できる爆発力が長所。キーパーツを急いでかき集めるような、コンボデッキと最も相性がいい。使う際には、事前に不要な手札を捨札に捨てておくことを忘れずに!



山城 車司 THE CHARIOT

除去能力	△
逆転性	○
シナジー	◎
汎用性	○

CP 3 **効果** あなたのすべてのユニットの基本BPを+5,000する



高速展開+高BPの緑のお供に最適!

味方ユニットすべての基本BPを+5000する。効果が永続するだけに強力だが、除去には使えないことと、ユニットがたくさん並んでいないと効果が薄いことが若干の不安要素。とはいえ、CPが3であることを考えれば破格の性能だ。緑属性を中心とした、高BPのユニットを中心に組んだデッキと相性がよく、ダメージではほぼ突き崩せない強固な防衛網を築ける。

COJiten ●**バウンス**:フィールドのユニットを手札に戻すこと。本作では黄属性の専売特許で、【ジャンプー】や【エンジェルフェザー】がバウンス能力を持つ。●**ハンデス**:手札破壊のこと。ハンド・デストラクションの略で、青属性が得意としている。●**ファッティ**:サイズが比較的大きいユニットのこと。厳密な定義は無いが、『COJ』ではBP6,000~7,00辺りからファッティのイメージがある。

組み合わせの妙で相乗効果を生み出そう!
コンボ紹介

特定のカードは単体で使うよりも、ほかのカードと組み合わせることで相乗効果が発生して、より大きな力を生むことがある。この組み合わせを「コンボ」と呼び、TCGでは定番となっている要素である。このページでは、『COJ』のコンボを解説していこう。色が合うようなら取り入れてみよう。



強力なコンボを決めれば大逆転できることもある。以下に挙げるものは一部に過ぎない。いろいろ探してみよう。

コンボ1　敵全体に7,000ダメージ

【バク・ダルマン】は手札で育ててオーバークロック（以下、OC）させておく。レベル3に育てば、コスト1にして敵全体に4,000ダメージという破格のダメージスペルに変化！　【蛮王ベリアル】との組み合わせが鉄板だが、緋神 仁のDEATHとも相性がいい。

【バク・ダルマン】＋【蛮王ベリアル】



コンボ2　突撃!　回避不能の火の玉クララ

攻撃がブロックされない特性を持つ【バルキリークララ】に【インペリアルソード】を付ければ、ダメージは確定！　さらに御巫 綾花のJUSTICEと併用すると、2回攻撃も可能（その場合、【バルキリークララ】はCPを軽減させて出す）。残りライフ2から即死を狙える。

【バルキリークララ】＋【インペリアルソード】



コンボ3　黄色の特権!　2体がブロック不可能に!

黄属性のデッキではおなじみの組み合わせ。【湖畔のアリエ】で相手ユニット1体の行動権を奪った後、【九尾の妖狐】のアタックでさらに奪う。【タイタンの鉄鎖】と併用されることも多い。受けに回ると脆いが、アタック時に通す手段にはこと欠かない。

【湖畔のアリエ】＋【九尾の妖狐】



コンボ4　出戻りのCP軽減要員

第1ターンに有効なコンボ。【ヴァイパー】は捨札からユニットを拾える。青ユニットでCPを軽減して出せば、【ヴァイパー】の効果で軽減ユニットを回収できる。CP3にはBP6,000のユニットも多いが、このコンボはハンドアドバンテージを失わないのが大きい。

【青ユニット】＋【ヴァイパー】



コンボ5　不穏なユニット破壊

【不穏な霧】は、味方ユニットが破壊されたときにBPを2回復するトリガーカード。CP3を立てておくと【エクトプラズム】を警戒されやすいが、この組み合わせならCP1で発動でき、予想されにくい。満を持して登場した【戦神・毘沙門】を破壊することができる。

【不穏な霧】＋【エクトプラズム】



コンボ6　絶妙なユニット破壊

【絶妙な挑発】をトリガーゾーンにセットした状態で、PRカードの【実習生リーナ】を出すと、相手フィールドにレベル3のユニットが居ればそのまま破壊し、居なければ【絶妙な挑発】を先に発動させてから破壊できる。【冥王ハデス】を使った場合でも同様だ。

【実習生リーナ】＋【絶妙な挑発】





京極印 沙夜　THE MOON

除去能力	手札◎
逆転性	△
シナジー	○
汎用性	△

CP 1　効果 対戦相手の手札をすべて破壊する



手札破壊の嵐が"勝ち確"を強固にバックアップ!

CPをわずか1しか必要としないことも含め、対戦相手の手札をすべて破壊する効果は軽視できない。有効な使い方の一つが、【戦神・毘沙門】との組み合わせだ。場を流しつつ相手の手札を破壊すれば、立ち直るまでに相当の時間を稼ぐことができ、そのまま勝負を決めてしまうこともある。手札で【バク・ダルマン】を育てるデッキなど、意外に刺さる局面は多い。



黒野 時矢　THE EMPEROR

除去能力	ユニット○
逆転性	○
シナジー	○
汎用性	○

CP 5　効果 対戦相手のユニットを2体までランダムで破壊する



相手ユニットが2体以下なら、ランダム性無し!

最後に控えるTHE EMPERORは、ランダムで相手ユニット2体を破壊する効果を持つ。ランダムというのがネックだが、相手ユニットが2体以下であれば事実上の全破壊となるので、なるべくそういう局面を生み出してから使いたい。CPは5と高めだが、除去が多めに入った場を コントロールできるデッキなら、対戦相手にキレイに引導を渡してくれるだろう。

★攻略記事の続きはP108へGO!

COJiten
●マリガン:初手に配られた手札を引き直すこと。本家はマリガンを重ねるたびに手札枚数が1枚ずつ減っていくが、本作の場合はノーリスク。その代わりに制限時間が5秒しか無いため、素早い判断力が求められる。
●メタゲーム:ゲームプレイ以前の、デッキ構築時点での戦略。勝率を高めるため、流行している(最も使用者が多い)デッキに対して有利になるような構築をすること。



TRPGの古典『D&D』の世界を再現した

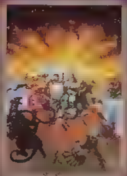
DUNGEONS & DRAGONS ミスタラ英雄戦記

ダンジョンズ&ドラゴンズ ―ミスタラ英雄戦記―	
■メーカー	カプコン
■ジャンル	RPGアクション
■発売日	2013年8月22日(発売中)
■プレイ人数	1〜4人
■価格	3,990円(税込)
■CEROレーティング	B(12才以上対象)
■公式サイト	http://www.capcom.co.jp/DandD/

対戦格闘と並び、かつてカプコンが一世を風靡したジャンルが「ベルトアクション」。その中でも、協力プレイに重きを置いた名作『D&D』シリーズ2作品が、PS3に登場だ。



秋の夜長は、珠玉の2タイトルを協力プレイで遊び尽くせ!

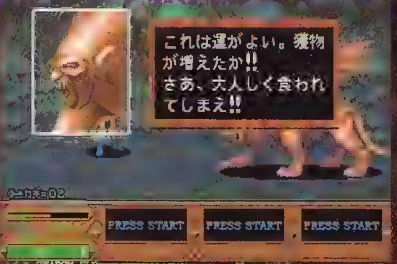


Dungeons & Dragons TOWER OF DOOM

AC版稼動時期	1994年1月
操作形態	8方向レバー+4ボタン
キャラクター数	4人

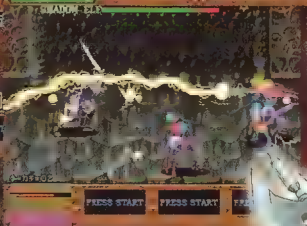
これぞカプコンゲー! マニアも納得の高純度アクション

『D&D タワー オブ ドゥーム』(以下、『TOD』)は、TRPG『D&D』での冒険をモチーフにしたベルトアクション。カプコンのお家芸ともいえる美しいグラフィック、ゴリ押しの効かない緻密なゲーム性などが特徴で、難度は高め。それだけに高い達成感が得られる作りで、コア層を中心にアクションゲームファンを魅了した。





最大四人同時プレイが可能。同じキャラを複数のユーザーが選ぶことはできない。



敵キャラも個性が立っており、カリスマ性が高い。動きを見極めろ。

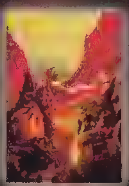


剣を使う肉弾戦のエキスパート。リーチ、スピード、威力、体力のいずれも申し分なし無し!

役割分担もだいご味!



巨大な斧を振るう小型の種族。筋骨隆々で頑強な肉体から放たれる一撃は、破壊力抜群!



Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA

AC版稼動時期	1996年2月
操作形態	8方向レバー+4ボタン
キャラクター数	6人

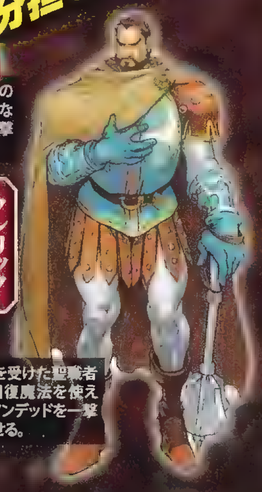
幅広い層をゲームセンターに呼び込んだ長寿タイトル

『TOD』から約2年後の1996年初頭、装いも新たに登場したのが『D&D シャドー オーバー ミスタラ』(以下、『SOM』)だ。マジックユーザーとシーフが加わり、パーティプレイでは同キャラが二人まで参加可能。難度、システムの面でも遊びやすくなり、ボリュームもアップ。新たに多くのファンを生み出すことになった。

パーティプレイの楽しさを追及した作りで、長期間遊ばれているロングヒット機種。演出も派手に!


アイテムと魔法はサークルを介して選択・使用する新システムを採用している。





神の加護を受けた聖職者で、唯一回復魔法を使える。また、アンデッドを一撃で無に帰せる。

名作アクションがPS3でカップリング発売!

読み切りコラム

『D&D』シリーズの衝撃!

その1 ドラゴン万力に燃えた夏!

ゲーメストでは、両作品とも長期にわたって攻略ページを連載。その中でも、とりわけ筆者の印象に残っているのが『SOM』の企画ページに掲載したクレリックコラム内の"ドラゴン万力"というミスタラ界の名物だ。今見るといろいろひどい(笑)。



ドラゴン万力2013開催!!
ちなみにリリースは冬(2作とも)!



ドラゴン万力とは、ドラゴンに食われる瞬間にクレリックが回復魔法を唱え、持ち上げているように見せたネタ画像。96年7月15日号に掲載された。2月のゲームが隔週誌で夏まで連載が続いたことからも、同作の人気の高さがうかがえる。

個性的な6キャラが集う



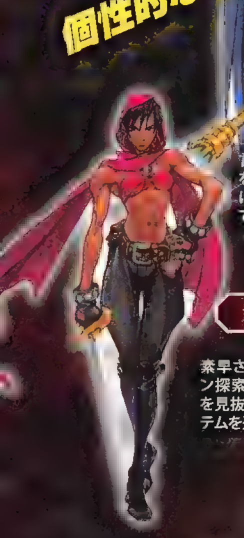
エルフ

魔法と剣術を使いこなす美しき森の守護者。体力は少ないが、一人で何でもできる万能キャラ。



マジックユーザー

言霊の力で森羅万象の理を操る魔法使い。肉弾戦は苦手だが、強大な魔法で敵を圧倒する。



シーフ

素早さに長けたダンジョン探索のプロ。宝箱の罠を見抜いたり、敵からアイテムを盗める。

その2 マジックユーザー最弱伝説!?

マジックユーザーといえば、強力な攻撃魔法の数々がウリ。特にボス戦での安定度は抜群で、最終的にはクレリックと並んで最強に数えられるキャラーの一人となる。しかし、発売直後のメスト編集部では、何と"最弱"と呼ばれた時期があった。今では信じられないことだが、肉弾戦がキツイこと、サークルの操作に慣れていなかったことが原因と思われる。とはいえ、その期間は非常に短く、せいぜい2日くらいだったと思う。

その3 Wプレイ黎明期!? 変態マゾプレイの数々

心底ほれ込んだゲームは、徹底的に遊び尽くしたいと思うのがファン心理。その一つがスコア稼ぎだが、ゲーメスト編集部での『SOM』は、縛りプレイ(買い物無し、魔法無しなど)の方向へと発展。その中でも趣深かったのが一人パーティプレイ、いわゆるダブルプレイである。魔法キャラが居れば難度は究極的に高いわけではないのだが、そのプレイ風景がヤバイ(笑)。ゲーセンでそれをやりまくった「モブブ」(仮名)の勇気に乾杯。

オリジナル機能も大充実!



『ミスタラ英雄戦記』は、アーケード版には無かった機能や特典も豊富! ここで代表的ものを紹介しよう。下記以外にも画面の高解像度化(ゲーセン風のフィルターなども可能)やサウンドの高品質化を実現!

TOPIC1 同キャラの同時プレイが可能

オンラインのパーティプレイでは、同キャラを四人まで選択可能。原作の『TOD』は一人だけ、『SOM』では二人までだったので、組み合わせのバリエーションは大幅増! いろいろな組み合わせを試そう。

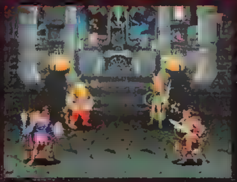


カラーエディットもできますZO!

カラーエディットにより、キャラクターのカラーリングは自分好みに調整可能。

TOPIC2 まさかのループゲー化! 周回プレイができる!

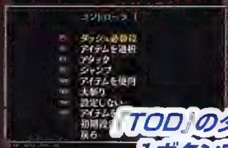
オリジナル難易度"ヒヨコ"、"ドクロ"が追加されたほか、オールクリアー後に状態を引き継いだまま、より難度の高い2周目、3周目を遊ぶ周回プレイにも対応。腕に覚えのある人は、何周できるかチャレンジ!



オールクリアー後にデータをセーブし、タイトル画面でコンティニューを選ぼう。難度はドンドン上がるので、上級者でも苦戦は必至!?

TOPIC3 ボタンコンフィグが超便利!

ボタンコンフィグは、移植作には大抵用意されているが、本作の場合は一味違う。複雑な操作が必要なアクションを1ボタンに振り分け可能で、戸惑うこと無くサクサク出せる!



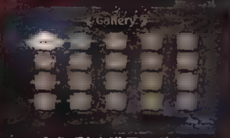
『TOD』のダッシュ必殺技(立ち上がりアタック)もボタンで出せる。高速で連発したり、キャンセルで出すのも簡単。もはや別ゲー!

『TOD』のダッシュ必殺技が1ボタンで出せる、だと!?

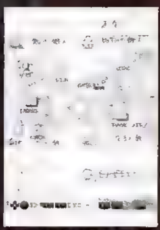
TOPIC4 貴重過ぎる! お宝資料や秘蔵動画が満載!

ギャラリーモードには、開発中の貴重な資料や懐かしいイラスト集、紹介映像、開発秘話などを収録! また、クリア済みのステージなら、ボスの攻略映像を見られる。至れり尽くせりだ。





ファンならずとも満足のボリューム。作品を余すところ無く楽しめるぞ。



ここでしか見られない資料や映像がガッツリ収録されている。この機を逃さず手に入れろ!



PS3版ならではの要素は、ほかにもまだまだ……!

弾幕少女

ダンマクショウジョ



ラフ画



線画



林冲 RIN-CHU

●出身地：中国 ●身長体重：162cm/52kg ●スリーサイズ：98-56-88 ●趣味：自己鍛錬 ●特技：一騎駆け
●使用する武器：流星槍 ●必殺技：彗星槍 ●守護宝石：アクアマリン

弾幕少女隊「宝石箱」の一翼を担う梁山泊のメンバー。槍を模した弾丸を空中に召喚し、広範囲を乱れ打つ。威力、速度とも中程度だが、実力は最高レベル。「林無敗」の異名を取る「宝石箱」最強のメンバー。必殺技は乱れ撃つ槍弾丸を一斉に収束させる「彗星槍」。本来アクアマリンを担うべき乙姫とは犬猿の仲。

結川カズノ先生からのコメント

遊撃系、槍というキーワードから全体的に刃物っぽいイメージにしてみました。エフェクトを妄想するのが楽しいです。

七瀬葵先生20周年記念アニバーサリーコレクション

「festa!」

七瀬葵先生の作家活動20周年を祝う記念本、「festa!」がいよいよ今夏刊行！ ここでしか読めないロングインタビューや秘蔵イラスト、さらにまさかのみつみ美里先生のゲストイラストなど、多彩な内容でお送りするぞ!!

※収録イラストはイメージです。





彩色途中の秘蔵原画を入手！
完成を期待して待て!!

通販サイト「ebten」専売
18禁炊き枕カバー付き
DXパックも予約受付中！

……2013年 発売予定!!

（先生のご入院のため、発売が延期となっております）

■七瀬葵 20周年記念
アニバーサリーコレクション
通常版：2,940円［税込］A4判／112ページ
ebtenDXパック：12,000円［税込］
※七瀬葵先生描き下ろし抱き枕カバー 2wayトリコット／オリジナルポストカード付き
発売日：2013年発売予定
■ご予約はこちら：http://ebten.jp/

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA A Frontiers

カイゼルちくわ：P072（CMYK）
げっつ☆先生：P073-074（グレースケール）

涼しいゲーセンの中から外の炎天下を眺めつつ過ごす季節が、今年も終わりに近付く昨今。そんなゲーセンLOVEな皆さんの投稿作品にて、今月も読者投稿ページA-Froは突き進むのです！



（東京都　コアコア君）Ⓗ Ⓐ

今月のACE!

アフロCMYK

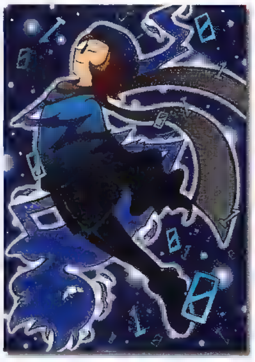
今月は他記事との兼ね合いでカラーが1ページのみですが、その分濃く濃密にお送りする当コーナー。モノクロページの「あの」コーナーに備えて温まっといて！



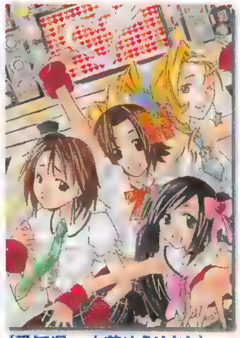
（青森県　五森セキさん）
☆本誌表紙でもどーんと目立った関白殿！
天下人たる者、これくらいの兜被らにゃ。



（福島県　森園泉さん）
Ⓗいざ3Pカラーでひまわりカラー！
夏をマジカルに彩るリップ嬢なのでした。



（新潟県　うなばら依吹さん）
☆暑さも忘れる神秘的電脳風景。
クールで当然、神様ですから！



（愛知県　立花ゆうりさん）
☆『燃えジャス』各校代表集結!?
アイドルデビューはいつですか！



（青森県　水玉うるるさん）
☆アン嬢が傘以外もトリコロに!?
あなたはどの色がお好みですかな？



（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗついにアーケードに復活の時！
『DOA』祭りの準備を……するしか！



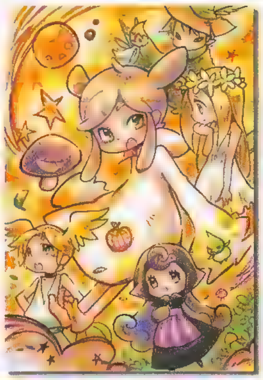
（神奈川県　綿雪さん）
☆暑い季節だからこそ、熱く激しいBEATを！
燃えるような音、静かに見定めて刻め。



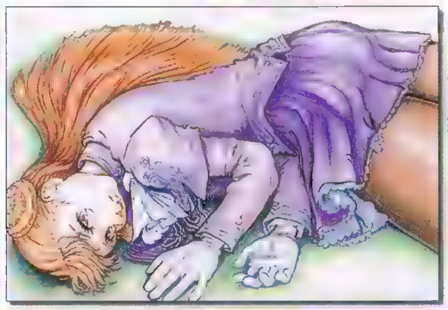
（東京都　碧夢結さん）
Ⓗ蜀の国から、夏満喫の女性武将陣！
このメンツなら相当盛り上がる予感！



（福岡県　武術師某さん）
☆夏にふさわしくスタイリッシュ関羽さん。
涼しげないでだちもまたいい感じ！



（新潟県　相ヶ瀬满さん）
☆ポップンの森の素敵な仲間たち！
間もなく秋、彼らの季節でしょ！



（東京都　シーナ・エマナ君）
☆成熟した内面あってこそのこの陰影。
スカート周りを凝視しちゃダメだぞ！



（三重県　ドリー虫アター君）
☆夏といえば、そう！　露出度アップ！
日本に四季があって本当に良かった！



（大阪府　SEN@オム君）
☆永遠のバレリーナ、オディール嬢。我々がバッチリ見守ってますけん、呪いとか気にしない！



（静岡県　佐々木みどろさん）
☆初のイラレでの作品投稿とのことで！
見よ、この飛び出さんばかりの疾走感！

毎年恒例 企画バチュー 三つ巴2013・秋祝日頂上決戦

三つの投稿特集枠をアフロヅ各員が担当し、一番投稿数が少なかった枠の担当が罰ゲームを受ける企画「三つ巴」。今年の担当と特集三つは下記の通り、秋の祝日にまつわるイラスト作品を大募集です！　締め切りは今回分の締め切り日まで！

敬老の日 担当:田渕健康?　VS.　**体育の日** 担当:カイゼルちくわ　VS.　**勤労感謝の日** 担当:げっつ☆先生

A-Fro回覧板 読者投稿コーナーA-Fro、鉄の掟のお時間です。まずは投稿作品に付いているⒶマークについて。これはアフロヅをうならせたナイスな作品の証です。A-Fro特製図書カードを贈呈致します！
そしてⒽマークは投稿者の方がホームページをお持ちだという印。本誌公式WEBサイトの「投稿者リンク」より、チェキらっちょ☆　→http://www.arcadiamagazine.com/

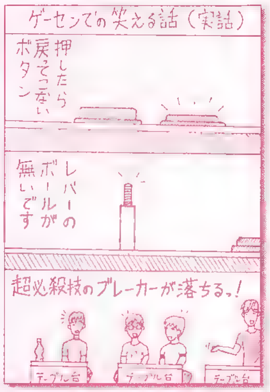


ぶちかましゲーマー人生

マンガやお色気ウッフンなイラストからゲーセンでのちょっとした思い出話まで、もはや何でもござれのぶちかましモノクロ空間がこちら！　今月もバラエティあり過ぎでお届けです。



（福岡県　妃微既さん）☆こ、これは！　めがねキャラコーナー「グラスマニアーズ」、復活の時かッ!?



（神奈川県　Ken君）☆おおうっ、中高生のころ通っていたお店で、夏場によくブレーカーが落ちていたのを思い出した！

隔月のお色気
ゲルエロス村

アフロのお色気を一手に担う当コーナー。何やら近ごろはスーパーリアルな麻雀コーナーになりつつあるよーな気がしなくもねい。



（東京都　フォン・ブラウン君）☆シルエットで魅せるエロスのなんたるか。それでいてしっかりとクロスアウッ！



（群馬県　十一久君）☆お月見リリスでバニーガール。うむ、当然の流れてあるな。うむ。



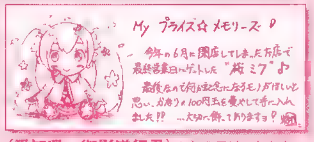
（福岡県　皐月トミィさん）☆お色気くノ一といったら舞さんしか居ないでしょ！「鶴の舞～！」（←盛大な間違い）



（愛知県　ですみら君）☆保育士さんをしている栗原真理さん（PVより）。こりゃ幼稚園生になりたくもなろうもの！

新コーナー第一回目!!
プライズ★メモリーズ

プライズマシン。それは努力と根性、そして勝利である。てなわけで、思い出や苦労が詰まったプライズにまつわるお話しをしようではないか！



（愛知県　御影道行君）☆あの日はこんなたったなあ……　プライズは思い出も形にしてくれます

3年前の6月初旬、人生初の入院&手術が決定。落ち込んだ気分を何とかしようと近所の大型スーパーにある子供向けゲームコーナーに遊びに行ったら、そこにあったのは『beatmania IIDX』の筐体フィギュア。フィギュアが入っているプライズゲームはクレーン式ではなく、パチンコ玉を落として穴に入った分のポイントをためて景品と交換するタイプ。これならできるかも……と思い、1,000円札を両替。そして、1,100円で無事ゲット（100円オーバー）。

人生初ゲットのプライズフィギュアは、今でもPCの側にお守りのごとく鎮座しています。

（埼玉県　ぼるさん）Ⓐ

☆成功したという達成感に加え、手に入れたという充実感。気分転換にも向いているわけですな！

当コーナーでは、皆様からのエピソードをお待ちしております！

モノクロページ
投稿募集中コーナー

まずは前号と同じテーマでの募集となる企画から。質問コーナー「教えてアフロディーテ」は"格ゲーで初めて使ったキャラ"というテーマで、川柳コーナー「アフロ川柳怪」では"ネスツ"というお題で、今号でも引き続き募集致します！

また、コーナー化はされていないものの継続的に投稿をいただいているのが、QQQ君や御影道行君の投稿をきっかけに始まった「自分と同じ誕生日キャラ」企画。このまま一定の投稿があるようなら、独立コーナー化もあるかも!?

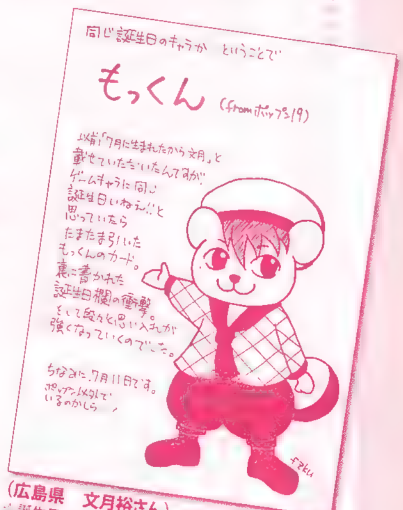
アーケードTCGを作ろう！（仮）

ゲーセン経営対戦TCGを作ろうというこちらの企画！　現在募集中のアイデアは、「TCGのタイトル」と「カード案」です。詳しい募集内容は前号を参照。こちらのコーナーはアフロヅメンバーちくわが用意したというHPにも展開中！　詳しくはそちらも五ランクダサい（誤植）。

ルール&カードリストURL

http://kaiserchikuwa.yumenogotoshi.com/tcg.htm

誕生日コーナーレギュラー化なるか!?



（広島県　文月裕さん）☆誕生日の一致はなかなかあるものではないのですが、ひょんなトコで気が付くという場合も……

A-Froツイッターアカウント

@arcadia_afro

ARCADIAブログURL

http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

A・Fro回覧板　【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。○作品はARCADIAブログで紹介する場合もございます。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

シケギャグ 闘劇 -SG BATTLE OPERA- 2013

まだまだ残暑が厳しいざんしょ！　そんなあなたへお届けしたい、とっておきの寒さのバトルが今年もやってまいりました。シケきったギャグで、それを読む者を凍り付かせる夏の大寒波。シケギャグ（略してSG）闘劇の始まりです！　おー寒、ポッサム！

宣誓！
僕たち、選手一同は、
スポーツマンヒップにもっこ……、じゃなかった、
スポーツマンシップにのっとり、
正々堂々、シケギャグをぶっ放し、
アフロズと読者を凍て付かせることを誓います。

2013年8月30日
（自称）選手代表　吉本　正（仮名）



1（愛媛県　煮モノ君）☆SGではなくWILLOWの書体を変えている忠実の移植度。



2（神奈川県　Shadowさん）Ⓗこう見えて、歌って踊れるボーカランナーなんです。



3（東京都　QQQ君）☆実はタイトルを読み上げているだけだという。



4（神奈川県　さにょろ君）☆このオーラ、クリリン殺されてまんがな。



5（大阪府　せのお東君）☆ちなみに、「死角なし！」とは当時のキャッチコピーである。↑トリビア。



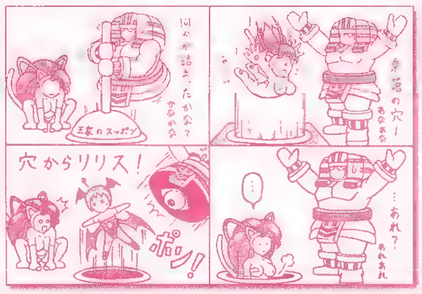
6（兵庫県　アルルハイジさん）☆どうやら肘略とプリセルがコラボするとSGになります。



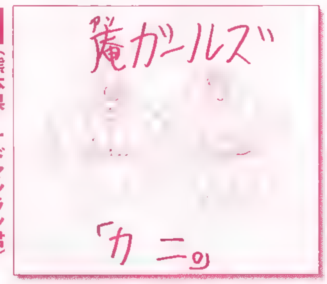
7（奈良県　てつみん君）☆おのれ、深夜アニメで肝心な所へと差し込むあの光め！



8（愛知県　バクレツ丸さん）ええっ!?　そいつは稼動かとっても楽しみだネ！



9（大阪府　作左君）☆そんなことより、王家のスッポンが気になるけど夜は寝ます。



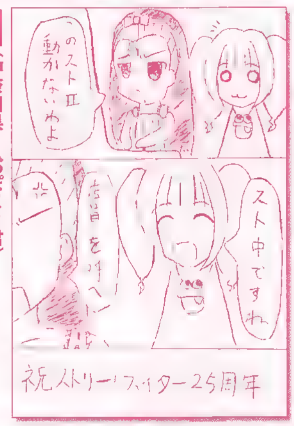
10（熊本県　オドマシラン君）☆初登場より十余年、とれとれぴちぴち。



11（長野県　LEG君）☆問題は小樽が港町であるということらしい……。



12（群馬県　レトキザン君）☆てことは、原始時代の雷蔵君が出てくるCMが……!?



13（神奈川県　へっぽこP君）☆その笑顔に、完敗！……いやさ乾杯！



14（鳥取県　LIME君）☆こいつでブラウニーもイチコロだYO！



15（千葉県　ヒビクーガ君）☆マハラキ音でもよかったとは本人の弁である。

お前は見たのかよ……？
シケの……　"向こう側"をよ……!?

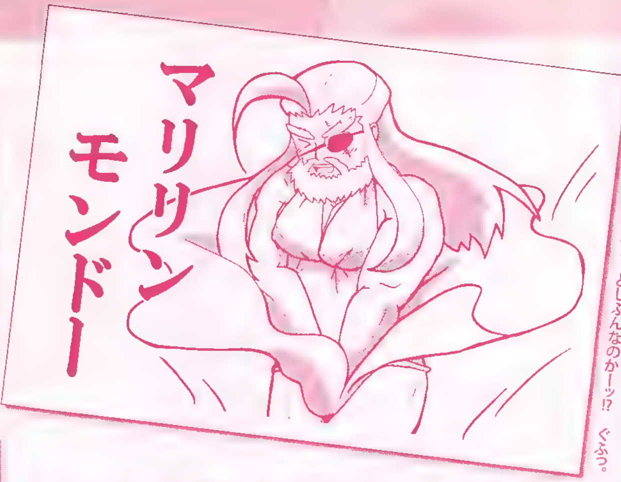
A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。
○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

16 （大阪府　GON君）☆サガ夫の投げはタイガーキャリーといいます。ウィッ!



19 （新潟県　佐倉僖士君）☆ああ、なんだかドキドキしてきました。日曜の朝なんか、特に。





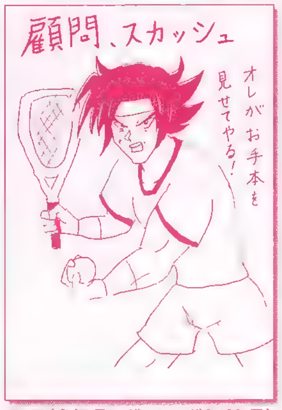
23 （静岡県　ウォンチュベイベーさん）☆ど……どしふんか!?　どしふんなのかーッ!?　ぐふっ。



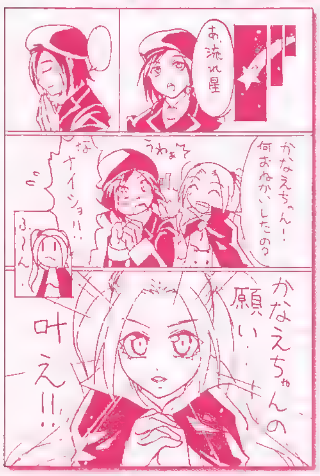
17 （千葉県　N・H君）☆ちょっといなせな帰国子女。ってことにしておきましょう。

18 （栃木県　アフロ音ゲー部書記@kira君）☆セリエAにそんな選手が居たわけで。

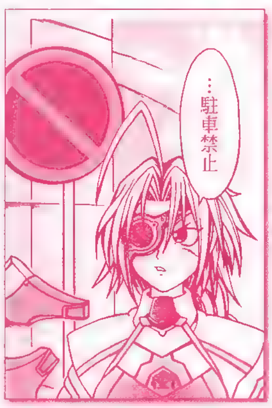




20 （島根県　ダンシングおりん君）☆アーケードキャラとして成立したばかりに、この有様!



21 （東京都　大沼ヨシザネさん）☆きっと癒し系SG。そう考えないと、そろそろ凍えてしまいそげ。



22 （愛知県　御影道行君）☆SGを形で表現してしまった意欲作!　シケは今、新たなる次元へ……。

加速した寒さは止まらない 文章投稿でシケ暮る（SG）!!

24 待ち合わせ場所に『CODE OF JOKER』の時矢が現れた。彼は何もせずに立っている。なぜなら、"時矢（時は）来た!　それだけだ。"（BY 橋本真也）

（石川県　二代目SB1号君）

☆黙して語る、男のシケギャグ。この夏、熱き盛り上がりを見せた新作タイトルもこの通りでさあ。

25 格ゲー界のさまぁ〜ず、ラルク&クラークによる悲しいSG。
クラーク「今日の脅迫……おい真吾、パン買ってこい。」
ラルフ「パシリだよそれ!」
クラーク「キムのキムチ屋……、テコンドーをやっていたころの栄光はもう無い……。」
ラルフ「一体何があったんだよ!」
クラーク「アテナのあて名……、が流出」
ラルフ「恐いよ!」
クラーク「ジョーの状態……、全治3カ月。」
ラルフ「病院送りにされちゃったよ!」
〜完〜

（埼玉県　AC30号君）

☆ただでさえクールな悲しいダジャレを、さらにSG化するとは……。あ、ジョーはきっとクラウザーに挑んだのでしょう（アニメ餓狼2より）。

さてさて、どうやら今年のSG闘劇はここまで。後は、「これぞシケギャグ」という作品に、皆様の清き一票を投票するのみです!

MMターボ

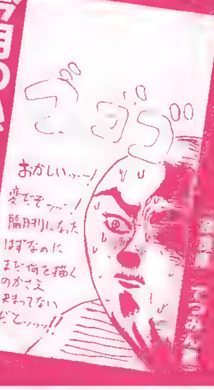
ハガキ裏に書いてある一言や落書きをピ〜ックアッパー（シャークナッパーの言い方で）。実はハガキ裏と言いつつ、下のてつみん君のイラストは封筒に入っていた補強用の厚紙に書いてあったブツ。

No.158アフロDEモードで「切り絵は初?」とありましたが、実は残念。アフロDEモードが毎月あったころ、「靴」のテーマのイラストが初掲載でした。しかもスプリングマンと魔雲天というシュールなショット!!

（青森県　五森セキさん）

☆あわ、あわわ。しかも自分（げっつ☆）が担当で、テリーが居たら靴紐切れてまんかな!　とか書いたような記憶がなきにしもあらずんば虎子を得す。これで間違っていたら収集つかないな……。ゴクリ。

今月のハガキ裏!



決めよ寒王!!　投票の心得

残暑を涼しく乗り越えるどころか、凍えっちまい確のSG闘劇はいかがでしたでしょうか。さて、それでは今年も最もシケ寒かった作品、キング・オブ・SGを皆様の投票によって決めてしまおうジャマイカ!

投票方法はいたってシンプル。あなたが「こいつあやべえ〜、芯まで冷えるっ!」と思った作品の番号を記入して、当A-Froあてで送ってください!

メールでもOK。イラスト投稿者の方は、投稿作品の裏でも問題ナッシン。ハガキで投票してくださる方は、余ったスペースにおもしろラクガキなどがあると、うっかりMMターボへ（ここの右隣にあるコーナーです。）掲載させていただきマンモヌ。皆様からの投票をお待ちしております!

Shake The アフロッツ

げっつ☆　うぐぅ、寒いよー寒いよー。
ちくわ　おおゲツリよ、凍えてしまうとは情けない。
げっつ☆　もう今生でのシケギャグは十分です。今はただ眠らせてください。うにゅう。
ちくわ　ああ!?　あまりの寒さでゲツリの口癖が、冬が舞台のギャルゲーのようになっちまっただ!
げっつ☆　にしても、こんな時にケソ師匠はサボリですか!?　そんなことする人、嫌いです。
ちくわ　クックック、ということで今のうちに厳正なるアミダくじで三つ巴担当を決めてくれたわ!
げっつ☆　さっすが皇帝、本人不在の内にくじを引いてしまうなんてワルですね!
担当ナカムラ　……それじゃ公正の極みですけど。
ちくわ&げっつ☆　わぶぶ!

A・Fro回覧板　次回の締め切りは9月17日（火）必着!　募要項は73ページ〜74ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は136ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

ウメハラコラム

道

コラムリニューアル第一回

ウメハラとゲームの出会い

コラム新装開店第一回は、「ウメハラとゲームの出会い」をテーマに、氏のゲーム人生の原点を探ってみたい

Daigo"The Beast"Umehara



ゲームとの出会いと ウメハラ家の事情

——今回からコラムリニューアルということで、毎回テーマを決めてのトークという形で進めたいと思います。一回目なので、ウメハラさんの原点を探る意味で「ゲームとの出会い」について話を聞きたいのですが。

モリカワ（以下、モ）　我々の世代だと、ファミコンということになるのかな？

ウメハラ（以下、ウ）　思い返してみると、実はファミコンの前があるんですよ。グラフィックは当然ショボいんだけど……シューティングと、あと何があったかな。

モ　家庭用ゲーム機？

ウ　そう。といってもファミコンより全然前なんで、自機なんかも「ほら、なんか飛んでるの分かるでしょ？」程度のグラフィックで。そのゲームはまぁまぁやってました。ハマるまではいかないけど、ほかに家でできる遊びが少なかったし。

モ　それは自宅にあったの？

ウ　自宅にあった。ウチは姉ちゃんが結構ゲーム好きだったから。そうしたら、ある日姉ちゃんが「大吾、そんなものより断然いいゲーム機が出た！」って話をしてきて。それがファミコンですよ。それはもうワクワクして。

モ　ファミコンの発売時ということは小一とかそれくらい？

ウ　５～６歳じゃないかな。で、ファミコンが登場して、何度も言っていますけど最初は『マリオ（ブラザーズ）』ですよ。音も絵もすげぇキレイだな、って感動したことは覚えているね。

モ　で、ファミコンからスーファミという感じですか。まぁ、この辺りは同じような世代であれば大体似通ったゲームをやってるよね。どんなゲームが好きだった？

ウ　何でもやったよ。

モ　自分でゲームソフトを買うのって、当時は一大イベントだったじゃない？

ウ　一大イベントだね。当時って、自分の金で買うんじゃなくて、親に買ってもらうわけじゃない？　それで、ウチではイベントの時じゃないと買ってもらえないという「鉄の掟」があったわけよ。誕生日、クリスマス……。

モ　子供の日とか？

ウ　ウチでは子供の日はパワーが弱かった。これは家によって違うかもしれないけど。で、誕生日とクリスマスは五分で、この二つが二強だったの。で、５月（誕生日）と12月だったから、いい感じに半年周期でファミコンソフトを買ってもらえた。ちなみに姉ちゃんの誕生日が11月だったから、11～12月は一気に２本ソフトが増えるという贅沢な時期だった。またさ、クリスマス～お正月商戦でビッグタイトルもいっぱい出る時期だし。でも不思議なもので、２本同時に遊びたいゲームがあると、案外困るものなんだ。

『ストII』登場と 少年ウメハラの策略

モ　でも、その２本で相当長く遊ばなきゃいけないわけじゃない？　ソフトの貸し借りなんかはするとはいえ。

ウ　RPGなんかが好きだったから、長く遊ぶことが苦ではなかったけどね。ソフトの貸し借りといえば、スーファミの『ストII』が出て間も無いころにソフトを持っていた友達が居て、ソイツをよく家に呼んでた記憶がある。

モ　ガキ大将が「持って来い」って言って（笑）。

ウ　そう。そこで"俺の家にソフトを忘れさせる工夫"をするわけよ。「とりあえずコレ（ストII）置いて、外に遊びに行こうか！」って誘って（笑）。

モ　ああ、持って帰らないように（笑）。

ウ　それで「じゃあ、今日はもう遅いから、またね！」って言って。結構忘れるんですよ！

モ　そういうもんなんだ。

ウ　たまに電話がかかってきたりするんだ。でも「今日はもう無理だよ。時間が遅いし、もう家に帰っちゃったじゃん」って言って。本当はソイツん家、ウチから５分くらいなんだけどね（笑）。「また明日ね」って電話切って。

モ　それで次の日は「今日は遊べないんだ」って（笑）。

ウ　まぁ、そういうことだよね。ソフトを返したら、また遊びに来させて、どうやって忘れさせるか、みたいなことを考えて。

モ　子供のころはガキ大将だったわけでしょ？

ウ　そうなんだけど、なるべく露骨にはやらないようにしていたわけですよ。相手に持って来させて、単に忘れて帰ったから俺が遊んでおく、みたいな。

——力ずくでやるようなことはしない、と。

ウ　それをやっちゃうと問題なんで。ただ、いずれにせよ当人には良く思われていなかったハズ。

モ　まぁでも、それがあったからこそ今のウメハラがあったわけでしょ（笑）。

ウ　そうだね。コンボ練習なんかは無茶苦茶やったよ。スーファミのコントローラーで。

モ　それは一人用でジャンプ大パン中足波動～とか練習してたってこと？

ウ　リュウで全キャラ分のピヨリコンボを見付けたりとかね。

モ　当時はゲーム雑誌くらいしか情報源が無かったからね。

ウ　そうだけど、ゲーム雑誌自体が多かった。というか、どんなジャンルのゲーム誌でも『ストII』は扱ってたんだ。PCの雑誌でも『ストII』だけは嗜みとして載っているわけよ。今考えるとどうしようもないテクニックだったりするんだろうけど、それでも一生懸命読んでた。そのころが一番「ゲームが楽しい」と感じていた時期だったかもしれない。

モ　ちなみに、俺は『ストII』当時には「相手に勝つ」っていうことを目的として遊んでいなかったんだけど、ウメハラは最初から勝つためにやっていたの？

ウ　他人に勝つためっていうよりは、「もっと知りたい」だった。連続技やテクニックについて、すべて知りたいっていう欲求はあった。そうすることで『ストII』がうまくなると思っていたから。対戦で負けると当然悔しかったけど、目指しているところが違ったんだよね。「対戦で勝ちたいからうまくなりたい」ではなかった。

モ　知らなかったことを知ることや、できなかったことができるようになることが楽しかったんだ。

ウ　そう。例えばRPGをやっていて「まだ俺の知らないダンジョンがあるんじゃないかな？」、「まだ知らない武器や防具は無いかな？」なんていう情報を漁っていた時期があるでしょ？　『FF』とか『ドラクエ』で。あんな感じ。何でそこまで好きだったのかは分からないんだけど。何でなんだろう？

モ　勝敗にこだわりはじめたのは『ストII』っていうわけじゃなかった？

ウ　子供のころはすごく負けず嫌いだったよ。それはもう病的に。その病気は治ったけどね（笑）。歳を取ったからなのか、勝負事っていうものへの幻想のようなものが無くなったからなのか分からないけど。それは、やる気が無くなったとかじゃなくて。でも負けて「悔しい～!!」、「キイィ～!!」っていうのは全く無くなった。「あぁ、これができていなかったから負け

ウメハラ　2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ　「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

たんだな」って思っちゃう。
モ　それってすごく冷静に感じるんだけど、どのくらいの時期からそう思うようになったの？
ウ　十代後半からハタチくらいかな～？　十代の中盤くらいまでは負けると悔しかったけどね。
モ　それは、格闘ゲームというものへの理解が深まって、負けてもすぐに原因が分析できるようになったからなのかな？
ウ　何だろうね。勝負事だけでなく「悔しい」って思うことが無くなった。例えば麻雀で「どうやったら勝てるんだろう」と思うことはあっても、「悔しい」っていうのは無かった。「他人」というのが居なくなった感じかな。だから「コイツに負けたくない」じゃなくて「上達したい」と思うようになった。というか、話が脱線するけど、大人になって「すごく悔しいこと」ってそうそう無いよ？
モ　俺は今でも、格ゲーで負けて悔しいと感じることがあるような気が……。

ウメハラの人生で一番うれしかった日

ウ　そもそもさ、格ゲーでも麻雀でもいいや。負け過ぎて辛いとか、胸がキューっと締め付けられることがあるじゃない？　さすがにそれはあるよ。でもそれは「悔しさ」とは違うんだ。子供のころはソレが悔しさだったんだけど、今は違うんだ。「負けちゃったよ、うわ～、イヤだな～」みたいな感じ。一方で、冷静に敗因とどうやれば勝てるかを分析している。
モ　それは、今みたいに解決方法が分からないから、それを表現するための感情として悔しかったということなのかね？
ウ　そうかもしれない。それで、話は戻るけど大人になって「すごく悔しい」って思ったことある？　「すごくうれしい」でもいいや。映画でも漫画でも音楽でもいい。すごく大きく感情が揺れ動いたことってありますか？
モ　改めてそう聞かれると、大人になってからは……。あ、ゲームだと初めて闘劇の切符を取ったときはかなりうれしかったかな。全国規模の大会って出たことが無かったし。今思うとあんまり大したことなかったけど（笑）。
――そういう言い方はやめてください（笑）。
モ　ちなみにウメハラが「すごくうれしい」と思った、一番最近の出来事っていうのは何なの？
ウ　俺の人生の中で、「うわぁ～！　何だこれ」って思うほどうれしかったのは、ファミコン本体を買ってもらったとき。さっき話したように、当時は誕生日とかが絡まないと、ビッグな物は買ってもらえなかったわけ。
モ　子供のころというのは、欲しいと思ったときから手に入れるまで一筋縄では行かないよね。
ウ　そうだね。で、ファミコンが欲しいというのは俺だけじゃなく姉ちゃんの希望でもあったわけ。それで親にお願いしたんだけど、「ダメダメ、一万円以上するじゃない」と却下されたんだ。わが家における一人分の誕生日プレゼントの権利をオーバーしてるわけです。それで、俺と姉ちゃんの誕生日二人分、合わせ技ならオッケーだよ、ということになって。
モ　ウメハラの誕生日をあきらめて、姉ちゃんの誕生日に二人分使ってファミコンを買ってもらうと。
ウ　そう思うじゃん？　でも俺は姉ちゃんに罵声を浴びせられながらも、自分の誕生日に欲しい物を買っちゃったんだ（笑）。だって５歳のガキにとって、誕生日というのはピットインみたいなもんですよ。それが無いと、その後の一年を走れない。子供ってそうじゃない？　誕生日とクリスマスがあるからつまんねー保育園とか行ってられるのであって、ビッグなご褒美があるからこそ耐えられるんですよ。
モ　それくらいの年齢だと、数カ月ガマンして合わせ技で……って頭では思っていても無理だよね。
ウ　今の数カ月先ってすぐじゃん？　子供のころの半年先って、感覚的には今で言うと２年先くらいだよ？　だから買っちゃったんだよ。何だったかな？　ゾイドとか。ゾイドって言っても大型は高いからダメなんだ（笑）。ウルトラザウルスって知ってる？　超デカいゾイドなんだけど、それは高いからアウト。だから中型のゾイド。
モ　サーベルタイガーとか？
ウ　サーベルタイガーは小型。（アイアン）コングって分かる？　あ、コングは大型だったかもしれない。ウルトラザウルスが大型のさらに上、みたいな位置付けかも。まぁとにかく俺はコングを買ったんですよ。その理由も、好きだからとかじゃないわけ。値段的に、誕生日の権利を最大限に行使しようと思ったらコングだったの。でもコングを買ってもらって、それに気を取られていたのなんてせいぜい三日ですよ。三日後には「何をやってんだ俺は……」ってなった（笑）。明らかにミスだから。
モ　コングは三日だけど、ファミコンはソフトがある限り無限に楽しめるからね（笑）。
ウ　ちょっと我慢すればファミコンだったのに、賞味期限三日のコングで消費ですよ（笑）。「お姉ちゃんゴメン」ってなったね。
モ　じゃあ、ウメハラ少年がファミコンを手に入れるまでには、そこから結構待たされたわけね。
ウ　ところがですよ。ある日、ウチの親父が「デパート行くけどお前も行くか？」って言ってきたんですよ。ヒマだったし、何か買ってもらえるかも……みたいな計算もあって、行ったわけです。そしたら「そういえばお前、ファミコンがどうのこうの言ってたな」なんて言うんですよ。今だったら「あれれ？　これはひょっとしてワンチャン？」って思うけど、当時は本当にあきらめていたから。だってコング買ってるからね（笑）。でも「一応見るか？」みたいな流れになって、それでも俺は絶対無理だと思っていたから「うん、じゃあ見るだけ……」って感じで見に行って。
モ　見に行って……？
ウ　そしたら「で、お前何だ？　どれで遊びたいんだ？」って聞いてきたんですよ。この段階でも無理だと思ってたんで、「あぁ……コレ」って、神々しく並べてある『マリオ』を指さしたわけ。そしたら！　親父が店員さんに「じゃあコレとコレ（ファミコンとマリオ）」ってなって。俺も「コイツ何言ってんの!?」みたいになって（笑）。そこで「お前ファミコンやりたかったんだろ？　いいよ」と言われたときの、あのうれしさは、人生で一番。しかもダントツで一番。
――なるほど（笑）。では、そろそろ紙幅も尽きてきたことだし、キリもいいところなので、今回はここまでということで。次回は、違ったテーマでの対談をお願いします。

リニューアル後も引き続きウメハラへの質問を募集中！

当コラムでは、引き続きプロゲーマー・ウメハラへの質問を募集しているぞ！　対戦格闘ゲームの質問や悩みはもちろん、それ以外のプライベートなものでもOKだ。質問やご意見が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー Mad Catz社提供の、下記オリジナルグッズを進呈！

ウメハラへの熱い質問やメッセージなどを、どしどし寄せてほしい!!

●採用者には以下のセットをプレゼント
- **◆メッセンジャーバッグ**
- **◆Tシャツ**
- **◆Team Mad Catz ステッカー**
- **◆キーチェーン**

●応募要項
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

※いずれの場合も住所、本名（ペンネームもあれば明記）、年齢、Tシャツの希望サイズ（S、M、L）を記入の上でお送りください。


[Mad Catz メッセンジャーバッグ]

[Mad Catz キーチェーン]




[Mad Catz ステッカー]

ウメハラ近況

――[illegible]なかった7月には「EVO」が開催されたりもしましたが、どんな感じでしたか？
ウ　やっぱりマンガ（ウメハラを題材としたコミック「ウメハラ　To live is to game」。9月13日発売。公式サイト：http://www.umehara-comic.com/）と「EVO」が一番大きな話題ですかね。「EVO」は一応5年連続TOP8以上という記録を更新し[illegible]とりあえず達成感はあるんですけど――。
モ　それって、過去に前例が無いの？
ウ　[illegible]て以来だから長いよね。
モ　それはすごいんじゃない？
ウ　まぁ、あのルール（ダブルイリミネーション）とはいえ、難しいとは思う。ルーザーズ（ブランケット）に落ちたのも今回が初めてだったし。キャラもリュウ（2011年を除く）だしね。
モ　それをもっと……自分で言っちゃうとアレなんだけど（笑）、周りは評価すべきだと思うよ。
ウ　後は、また「インフィル（Infiltration）」に負けた。というか、二回とも豪鬼に負け。豪鬼戦は結構やったつもりだったんだけど。
モ　自分では、そんなにミスしたつもりは無く？
ウ　「インフィル」については、「これは知らないだろう」と思っていたことを全部知っていた。「知らないと結構くらっちゃう」っていう攻めを交ぜたんだけど。知識は元々ある奴なんだけど、この組み合わせ（リュウVS.豪鬼）を相当やり込んでいるな、って思った。「Laugh」（韓国No.1リュウ使い）と一緒にやっているのも大きいと思う。マンガの方は発売が9月なんで、その話は次回でもいいかなと思います。

はみだせ 猛者通信

第3話

激流！ベスビア川を上れ

今よ！アファンタジスタドール

Black lightning.

まさ　先ほどパシフィッコ・リム（もちろん吹き替え）を観て来たのだが、ひとつふたつ、みつよつばかり質問してもいいかね。

ケソ　まだ観ておらぬ読者～ル子爵も居ると思うので、ネタバレ以外の質問ならどうぞ。

まさ　イェーガーは二人の操縦者がそれぞれタッチ・デ・右脳、左脳を担当して操縦するという設定となっていたはずだが。

ケソ　ですね。操縦者二人がドリフト（記憶を共有）したのちに動かすとかなんとか……。

まさ　中国代表で出てきたクリムゾン・タイフーンは三つ子が操縦するイェーガーであっただろう。三つ子は右脳、左脳と、後はいずこを担当していたのかねアアン？

ケソ　オゥフ。言われてみれば。残りの一人は、小脳とか脳幹担当なのでしょうか。

まさ　何というか、操縦には直接関係してない、ファンキーモンキーベイビ伊豆における、DJケミカル的な盛り上げ役だったのかもしれんな。

突如現れた編集タキヨス　おい！貴様らが今向かい合うべき問題は、クリムゾン・タイフーンの三つ子ではない。今月の猛者の議題を出すことだ（声：玄田哲章）。

まさ　それなら心配ごむよう。今回は8月22日にPS3版が発売された『ダンジョンズ＆ドラゴンズ ―ミスタラ英雄戦記―』を積極的に取り上げていきたいとおもふ。

タキヨス　お、珍しくタイムリーな話題だな。よかろう（聖帝）、今回は『D&D』にまつわる話で行ってみっか。

まさ&ケソ　Я！

俺たちのデー・アンド・デー

Role Playing Guys.

まさ　『D&D』といえば一作目となる『D＆D タワー オブ ドゥーム（TOM）』を外せまいて。しかし、もう19年も前の作品になるのか。

ケソ　ちょうどゲーメストが月2回刊になる辺りでしたよね。雨を避ける老人のように銛を頭上で振り回す（民明書房）トログロダイトや、タイガーニーを繰り出しながら同時にガードもするノールに虐殺された苦い思い出が……。

まさ　『TOM』の敵はちょいとヤンチャが過ぎる感はあったな。そこもまた趣深いさね。

タキヨス　俺はクレリックを使ってたんだけどよお、大斬りがダウン攻撃になるのが強かったんだよな。ストライキングの攻撃力上昇っぷりも『D＆D シャドー オーバー ミスタラ（SOM）』に比べるとすさまじかった記憶があるな。

まさ　我はドワフェル一択よ、フェフェフェ。ドワフェの真価は、ガードされない歩き斬りにあるといえるだろう。ドワーフは斧を振る際、背中に攻撃判定があってな、そこで敵を斬るとなぜかガード不能技になるんよー（ONY）。

タキヨス　めくりみてえなもんか。

まさ　斬ると背中側にノックバックして、ドワフェルと背中合わせの状態を維持しながら、歩き斬りで引きずり回すのが楽しかったわい。

ケソ　ダロキン市中引き回しの刑、という塩梅ですな。

まさ　まさしく！

タキヨス　しっかしピンポイントなネタだなあ。もうちょっとほかには無いのかよ。

まさ　いや、あるさな。エルフとクレリックの魔法の発音が、『SOM』よりもネイティブっぽいさね。『SOM』になると、明らかに日本人がしゃべってる感があるんだな。



タキヨス　また微妙だな。まあいいか、じゃ次。『SOM』はどうだったよ？

まさ　『TOM』はいぶし銀の職人気質というイメージだったが、こちらは親しみやすい庶民派といった風情で、一気にプレイヤー層が広がった感があるな。

ケソ　担当ライター以外のライターや編集も、みんなでやりまくってましたもんね。

まさ　『TOM』はTRPG感とでも言おうか、冒険をしている感がヒシヒシと感じられてよかったのだが、『SOM』は演出面も含めて、アクションゲームとしてより洗練された印象だな。

タキヨス　そんな『SOM』についてだが、何か思い出深いエピソードはあるかい、あ～ん？

ケソ　ベスビア川が広い。

まさ　2Pマジックユーザーがスナフキンぽい。

タキヨス　なんだよその小並感は。

ケソ　あと、『SOM』になってからは、アイランドにイラストがいっぱい来るようになりました。特にシーフが多かったですね。

まさ　当時は『D&D』のゴブリンと、『魔法大作戦』シリーズのゴブリガン帝国のゴブリンには、近しいものを感じました。

ケソ　後に『グレェート魔法、ドゥワーィサクセイーン』がカプコンから販売されたのは奇縁だったといえましょう。

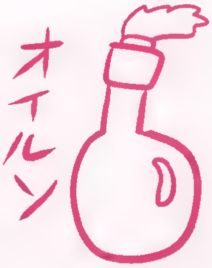
まさ　パーティプレイの楽しさをガッツリ布教させたという点でも、意義のあるタイトルであったな。

ケソ　通しで遊ぶと一時間以上かかるので、インカムはあまりよくなかったかもしれませんが、ゲーセンにお客を呼び込む「呼び水」になっていたという側面もあるでしょうね。

タキヨス　今でも現役稼働している店をたまに見かけるが、手練と思しきプロ（トリンタン）市民が熱中している光景が散見されるしな。

ケソ　そんな今こそ、PS3版『D&D英雄戦記』の出番ですよ！

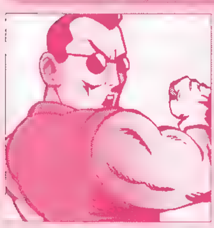
まさ　（クワと目を見開きつつ、萎縮する小動物を恫喝するような眼差しで）そう！　『TOM』も『SOM』もオンラインでパーティプレイができるの



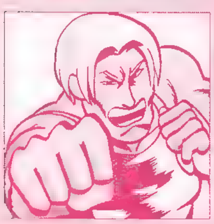
物言わぬ動物たちの怒りが爆発した！今こそ国交断絶に向けて動く時とルナークさらながにイキる一同だが、「若大将のゆうゆう散歩」の再放送率に苦言を呈すのが精一杯であった。

文：シ[illegible]ダ[illegible]フセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

登場人物みたいな



まさ
ボタリス三昧の2013年夏を過ごす、「DD」といえばクルー世代。一応ながら節目だというのに、ここ1年でおそらく一番TABOOでR。



ケソ
匹夫死すべし、慈悲は無いを体現するイタズ・スレイヤー。最初から「Left4Dead」の映画化だって言っといてくれよモウ！



タキヨス
認知的不協和理論に裏付けされた原稿取立て術を駆使するシグルイ編集。間近に迫った「モンハン4」にウキウキウェイティン。

はもちろん、同キャラ四人選択も可能！『TOM』では何と立ち上がりアタック（ダッシュ必殺技）が1ボタンで出せるさなあ。『SOM』のファイナルストライクは二人で出せることも覚えておくといいだろう。

タキョス 説明乙。

ケソ 設定資料や開発秘話映像などのお宝コンテンツもぐっちゃりと入ってますしね。久しぶりにヤマノウの剣で暴れまくりますよ。

一同 『D&D』最高！

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ こうして語ってみると、ベルトアクションは"ザ・アーケードゲーム"という趣があるさなぁ。

タキョス ベルトアクションといえば、シューティングと並ぶゲーセンの花形だったからな。この血脈は途絶えさせないでほしいぜ。

ケソ バニラウェアの『ドラゴンズクラウン』もヒットしたし、アーケードにも新作ベルトアクションが出てほしいものですね。

まさ ウムス。ベルトアクションの協力プレイは、FPSとかとはまた違った阿吽の呼吸が必要となるジャンルなので、これからも出し続けてほしいものさね。

タキョス むしろ、昔のベルトアクションゲームを、オンライン協力プレイ対応として出してもらうのも面白いかもな。

ケソ 『D&D』人気の余波をかって、『DDクルー ―ステゴロ英雄戦記―』とか出してほしいものですね。

タキョス 出たら絶対買えよお前。てか原稿料を現物支給するからな。

ケソ ((;ﾟДﾟ))

～つづく～







こちらが今回のお題となった、プレイステーション3の『ダンジョンズ＆ドラゴンズ ―ミスタラ英雄戦記―』のカッチョEなパッケージ（右）と、『TOD』（下段左）および『SOM』（下段右）。8月22日、すなわち絶賛発売中ゆえ、当時プレイしていた人は懐かしい青春の記憶を思い起こしつつ、遊んだことの無いヤングメンは、古典的名作を新鮮な気持ちでプレイしまくるといいだろう。



立体貴族出張版

去る7月28日に幕張メッセで開催されたワンダーフェスティバルから、アーケード立体物をモリっと紹介しちゃうぞう。大復活のアイぽんや「奴は死んではいなかった」で有名なブルーサンダーⅡなど、よそでは見られないメイニアックなキットが勢ぞろいダゾ。

A


B


C


D


E


A、Bエレメントドーター・アイ（『怒首領蜂大復活』）は、フル稼働に加えカラーキャストキット（RCベルグ）。C、D驚きのデンジャラスシード自機と、サンクロⅡ自機のブルーサンダーⅡ（OVERWORK）　ERCベルグ謹製のベルナ（『旋光の輪舞』）もカラーキャストキットである。

はみだし便り

少しずつジジイになっていく……それがいいんだ！（リュウ）　ということで、この号が出た直後にジジイ化が促進され、バカボンのパパより年上になってしまうタキョスである。今回の似顔絵のお題は、D＆Dとは切っても切れない（?）某ゲームなわけだが、冷静に考えると天野シロ先生に「DDクルーのキャラっぽく描いてください」とか真顔で頼んだ編集者とか、世界広しといえど俺くらいだろうて。フロカリョーテ（SG）。

猛者メール通信



大ボリュームでお送りしている『WCCF 11-12』。ここからは、今バージョンのチームスタイルとレギュラーカードについて詳しく解説するぞ！

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2011-2012 Ver.2.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text= たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

チームスタイル徹底研究!!

結局何が強いの!? チームスタイルの謎!!

今バージョンより大きく仕様が変更され、攻撃、守備、補助の三種類となったチームスタイル。従来まであった選手による成長上限も撤廃されたこともあり、今までに無い、自由なチームスタイル選択が大きな魅力のこのシステム。しかし、新システムがゆえに稼働から数カ月経過した今でも「何が強いのか？」という議論がなされ続けている。

今回はそんなチームスタイルの長所、短所を以下にまとめるほか、毎号恒例の部内大会、「検証杯」にて実際にチームスタイルを固定して対戦させてみる。カードパワーに結果が大きく依存する『WCCF』ではあるが、中には明らかに有利振りがつくチームスタイル相性もある模様。ロングパス重視がカバーリング重視やプレス系のチームスタイルに好相性なのは既報の通りだが、さらにその真相が明らかになること間違い無し！　果たして万能なチームスタイルは存在するのか……!?


特殊チームスタイルはほぼ元チームスタイルの上位互換と考えて差し支えない ちなみにアーラジサンバの元はフリーロール。

攻撃系チームスタイル

攻撃系のチームスタイルは全部で26種類。チームスタイルは基本的に点灯させた選手の個人能力をアップさせる効果があることに注目しよう。

チームスタイル名	ゲーム内での説明文	編集部使用感
キープレイヤー重視	チーム全体でキープレイヤーを意識した攻撃を行います	従来と同じく、キープレイヤーにボールが集まる個人強化系。ゆえに無理めなパスが増える傾向がある。
[illegible]	キープレイヤーによる自由なプレイを意識した攻撃を行います。	従来よりもファンタジックなプレイスタイルは減少した模様。守備力の減少効果も今までよりは低い？
[illegible]	キープレイヤーによるゲームメイクを意識した攻撃を行います。	中盤の選手が持つことが多い。チャンスメイクよりもパスを重視する傾向がある。
[illegible]	キープレイヤーによるチャンスメイクを意識した攻撃を行います。	中盤より攻撃的な選手が多く所持する。個人能力アップ系のスタイルではかなり使いやすい印象がある。
[illegible]	キープレイヤーによるシュートを意識した攻撃を行います。	ゴールゲッターが多く持つ。中盤の支配力は下がる傾向があるが、不利益も少なく、意外と人気がある。
[illegible]	チーム全体でボールキープ能力が向上します。	ボールを保持する能力がアップするようだが、球出しが遅くなる傾向も。やや使いにくい？
ドリブル重視	チーム全体で突破を意識した攻撃を行います	従来のように自陣から強引なドリブルを仕掛けることは少なく、案外使いやすい。プレス系の守備が苦手かも。
ポストプレイ重視	チーム全体で最前線でのポストプレイを意識した攻撃を行います。	強力な戦術だが、これを生かせる高さとパス能力を兼ね備えた選手が少ない。低身長の選手が使うときは注意。
ショートパス重視	チーム全体でショートパスを意識した攻撃を行います。	中盤の支配力が上がる。とても使いやすい戦術。ただし攻めが単調になり、カウンターを受けやすいという欠点も。
ロングパス重視	チーム全体でロングパスを意識した攻撃を行います。	中盤を省略したパスを出す分、プレス系やカバーリング重視に対して一方的に勝てることも。欠点は少ない。
ワンタッチパス重視	チーム全体でワンタッチパスを意識した攻撃を行います。	ショートパス重視と同じく使いやすいが、連携に大きく依存するため、育成途中の場合、機能不全におちいることも。
ダイレクトプレイ重視	チーム全体でゴールへの最短ルートを意識した攻撃を行います	チームがダイレクトパスを使うが、連携が低いチームで使いこなすのは難しい。ヘディングも強くなる模様。
ミックスパスワーク	チーム全体で長短織り交ぜたパスワークを意識した攻撃を行います。	変幻自在のパスをくり出す。見ていてとても楽しい。ただし手数が多くなりすぎて、カットされやすいという欠点も
コンビネーションプレイ	チーム全体でコンビネーションを意識した攻撃を行います。	人もボールもよく動く、躍動感あふれる戦術。カウンターは怖いが、手っ取り早く攻撃力を上げたいならおすすめ。
ムービングパスワーク	チーム全体で人もボールも動くことを意識した攻撃を行います。	ミックスパスワークと似ているが、人が動く分さらに連携が重要になる。上級者向けのチームスタイルか？
サイドチェンジ	チーム全体で逆サイドへの素早い展開を意識した攻撃を行います。	ボールホルダーの視野が広くなり思わぬ場所にロングパスを通す。ワイドな陣形でこそ真価を発揮できる。
ハイボール	チーム全体でハイボールを意識した攻撃を行います	Ver.2.0 でかなり使いやすくなった。ロングパス重視と同じような効果が期待でき、一方的に攻め続けることも
アーリークロス重視	チーム全体でアーリークロスを意識した攻撃を行います。	低い位置から直接FWへクロスを送る強力な戦術だが、所有する選手の突破力が今一つであることが多い。
クロス重視	チーム全体でクロスボールを意識した攻撃を行います。	クロスの質が良くなり、CKにも一定の効果がある模様。中央での支配力は下がるようなので注意したい。
フルバック重視	チーム全体でフルバックを意識した攻撃を行います。	サイドを深くえぐってのドリブルを多用する。突破力は上がるが、正直早くクロスを上げてくれ、と思うことも。
スルーパス重視	チーム全体でスルーパスを意識した攻撃を行います。	保有選手によってスルーパスの成功率が大きく変わる印象。精度よりパスの柔らかさが大事かも？
ラインブレイク	キープレイヤーによるＤＦラインの裏を狙う動きを意識した攻撃を行います。	ラストパスを受ける動きをするため、ドリブルの選択がかなり少なくなる。ラインディフェンスには良効果。
シャドーストライク	キープレイヤーによる後方からの飛び出しを意識した攻撃を行います。	ラインブレイクと同じく、チャンスでもパスをはたく選択が多くなる。良いような悪いような……
ミドルシュート重視	チーム全体でミドルシュートを意識した攻撃を行います。	FWが引き気味になり、前から守備をすることに注目。支配力は下がるようだが、かなり使いやすい。
パワープレイ	チーム全体でパワープレイを行います	とにかく前線にハイボールを送り続ける。中盤がまったく機能しないときなどに使おう。
全員攻撃	チーム全体で全員攻撃を行います。	チーム全員がとにかく前に上がる。ほぼカウンターの餌食になるような気がするが、見た目壮大なスタイル。

コレがオススメ！ byパリィさん



ボクのおすすめはミドルシュート重視。全体的に引き気味になるせいか、中盤でのボール奪取が良くなる上に特にデメリットを感じないのがいいところ。普遍的に使えるインターセプト重視にも対抗できそうなのもポイントだなも。

コレがオススメ！ byマンモス丸谷



相手の守備系チームスタイルが何であってもかなり持ち味が発揮できるムービングパスワークが一番のお気に入り。相手がインターセプト重視であってもドリブルや裏への抜け出しの“ムービング”な動きで崩しのきっかけを作ってくれるっス！

防御系チームスタイル

防御系のチームスタイルは10種類。現在、個人守備重視が大きく注目されているが、用途に合わせて複数用意しておくのが望ましい。

チームスタイル名	ゲーム内での説明文	編集部使用感
個人守備重視	チーム全体で1対1を重視した守備を行います。	おそらく最も1対1に強いチームスタイル。連携した動きは少なくなるが、これといった短所は無い。
組織守備重視	チーム全体で組織を重視した守備を行います。	個人技に強い響きかあるか、むしろパスコースを切る動きが増える印象。現在人気下降気味?
リトリート	チーム全体で後方のスペースを消すことを意識した守備を行います	点灯者が個に強くなるが、チーム全体が引き気味になるためどうしてもミドルシュートやクロスに弱くなる。
プレスディフェンス	チーム全体でプレッシングを意識した守備を行います。	中盤での寄せが早くなる、とても使いやすいスタイル。守備意識の低い選手を動かすためにも使える。
ハードプレスディフェンス	チーム全体で多人数でのプレッシングを意識した守備を行います。	プレスディフェンスよりもさらに強力。スタミナの減少は噂されているほどではないが、ファウルはかなり増える。
カバーリング重視	チーム全体のカバーリング意識が向上します	個かボールホルダーへ猛然とアタックする、使いやすいスタイル。シンプルなパス系の戦術には後手を踏むか。
インターセプト重視	チーム全体のインターセプト意識が向上します	パスに対する守備力が大幅に増強される。パスを使わないチームは無いため、基本的にオールマイティ。
マンツーマンディフェンス	チーム全体で相手選手をマークすることを意識した守備を行います。	1対1でそれぞれが敵に張り付くようにディフェンスする。寄せの強さはそれなり。
ディレイディフェンス	チーム全体で相手の攻撃に時間をかけさせることを意識した守備を行います。	低レベル時はディレイしすぎて抜かれたりするが、育つとかなり安定する。またボール奪取後の状況がいい。
セーフティディフェンス	チーム全体で安全を第一に意識した守備を行います。	従来は鉄板スタイルの一つだったが、今回は緩い印象。ファウル減少効果もそれほど無いようだ

コレがオススメ! byたてしゅ



まず用意したいのが、どんな相手にも比較的機能しやすくクセのない個人守備重視。前Ver.に近い操作感覚で使えるのもメリットだ。ほかには組織守備重視、プレスディフェンス、カバーリング重視を準備し、状況に応じて使い分けたい。

コレがオススメ! byいちみやひろし



相手の戦術にもよるが高いラインを敷くのならプレスディフェンス、ハードプレスディフェンス。中盤の高い位置でボールを奪うので素早く反撃に転じることができる。ラインコントロールと組み合わせて使うとさらにハラハラするけど楽しい!

補助系チームスタイル

補助系のチームスタイルは全部で19種類。ラインコントロール以外、すべて点灯者の能力を左右するとゲーム上では紹介されている。

チームスタイル名	ゲーム内での説明文	編集部使用感
[illegible]	キープレイヤーによる的確なフィードを意識した攻撃を行います	GKのフィードキックの質が良くなる。セービング能力も上昇する印象。
[illegible]	キープレイヤーによる素早いフィードを意識した攻撃を行います。	GKのフィードキックの弾道が低くなり、速度も上がる。セービング能力も上昇する印象。
[illegible]	キープレイヤーによる長距離フィードを意識した攻撃を行います	GKのフィードキックの飛距離が伸びる。セービング能力も上昇する印象でGK系では一番使いやすいかも?
[illegible]	キープレイヤーのクロスセービング能力が向上します。	ハイボール処理能力が上がるようだが、このスタイルを持つ選手はもともと強いことが多いか。
[illegible]	キープレイヤーのシュートセービング能力が向上します	単純にセービング能力が大きく上昇する。基本となりうる、とても使いやすいチームスタイル。
[illegible]	キープレイヤーによるDFラインの後方カバーを意識した守備を行います。	GKが前めに首位位置をとり、相手の突破に対して飛び込みやすくなる。対戦相手に嫌がられる優良スキル。
[illegible]	キープレイヤーの攻撃参加意識が向上します。	GKが主にCK時に攻め上がることが可能となる珍しいスキル。GK能力そのものも伸びるようだ。
PKセービング	キープレイヤーのPKセービング能力が向上します。	PK時に有利になる、とても人気のあるスキル。カップ戦のお供にどうぞ。
[illegible]	キープレイヤーの全体的な能力が向上します。	点灯させるとスタミナ減少速度が速くなるようだが、それ以外のデメリットが無い。
[illegible]	キープレイヤーのスタミナが向上します。	従来のディフェンス(オフェンス)ダイナモが個人だけの効果に……。使う機会は少ないかも。
[illegible]	キープレイヤーによるカバーリングと攻撃参加を意識した守備を行います	キープレイヤーが積極的に前に出るディフェンスをする。陣形によっては点灯者中心のチームを作ることもできる。
[illegible]	キープレイヤーのプレースキック能力が向上します。	選手によってFKかCKどちらが得意か見た目からは判断できないことに注意。監督室の会話内容で判断しよう。
[illegible]	キープレイヤーの狡猾さが向上します。	ファウルが減ると言われているが、今ひとつ効果がはっきりしない。CK時のこぼれ球には強くなるようだが
フォアザチーム	キープレイヤーのチームに対する献身性が向上します。	個人に対する効果とされているが、チーム全体の動きが良くなる印象もある。人気チームスタイル。
マンマーク	キープレイヤーによる相手選手へのマーキングを意識した守備を行います。	単純に点灯者のディフェンス能力が上がるため、使いやすい。セットプレーの守備にもおすすめ。
ラインコントロール	チーム全体でラインコントロールを意識した守備を行います。	ラインブレイクには弱いが、従来よりもかなり使いやすい印象はある
オーバーラップ	キープレイヤーによるオーバーラップを意識した攻撃を行います	点灯者が猛然と前線に出て行くスタイルで、攻撃能力も上がる印象。かなり楽しく、クセになるスタイルだ
[illegible]	キープレイヤーによる前線からの守備を行います。	前線の守備が良くなるため使いやすいが、保持者がかなり少ない。
ロングスロー	キープレイヤーのロングスロー能力が向上します。	ロングスローの効果がアップする。適正選手は点灯させなくてもロングスローを使うこともある。

コレがオススメ! byたてしゅ



勝負にとことんこだわるのであれば、PKセービングを持ったGKの存在はやはり欠かせない。セットプレイ時の得点力を高めるプレースキック重視や、攻守ともにミスが減り安定感が増す印象のあるフォアザチームもぜひとも持っておきたいところだ。

コレがオススメ! byマンモス丸谷



サイドバックや攻撃的MFのオーバーラップはスペースを生み出すリスクはあるものの、効果がわかりやすくてオススメっス。あと地味に優秀なのがGKゲームメイク。発動させてゴールキックを蹴らせると、ボールを拾われる確率がかなり下がるっス。

チームスタイル変化早見表

『11-12』から大きく整理されたチームスタイル。ここでは以前のチームスタイルからの変化を紹介する。人気だったカウンター系の戦術がダイレクトプレイ重視に、アンチファンタジスタがマンマークなどに変化しているのが興味深い。選手の基本的な性質は変わらないので、以前からのプレイヤーはこれで選手の動きを想像してみてほしい。ちなみにこれはあくまで一例であり、例外も存在するので注意しよう。

変化前	変化後
[illegible]	ゲームメイク
[illegible]	ショートパス重視
[illegible]	ダイレクトプレイ重視
[illegible]	ダイレクトプレイ重視
[illegible]	ムービングパスワーク
[illegible]	ワンタッチパス重視

変化前	変化後
[illegible]	個人守備重視
[illegible]	個人守備重視
[illegible]	個人守備重視
[illegible]	プレッシング
[illegible]	リトリート
[illegible]	フォアザチーム
[illegible]	マンマーク

今月のしょうぶ
今月の「こんなチームどうでしょう」

FCアルカディアの面々が毎回、コンセプトに沿ったチームを育成するこのコーナー。今回はチームスタイルをそれぞれ割り振って育成。相性の良し悪しをはかるのが目的である。

ラインブレイクで勝負を賭ける!
マドリード・ユナイテッド

KEY PLAYER
ラウール・ゴンザレス



- F・トーレス(08-09/BE)
- イニエスタ(11-12/MVP)
- レジェス
- ラウール(08-09)
- シャビ・アロンソ(10-11/WCM)
- ロメウ
- ナバーロ
- ピケ
- イエロ(10-11/ATLE)
- アルベロア
- カシージャス(11-12/EUS)

攻撃	ラインブレイク
守備	カバーリング重視
補助	シュートセービング

[illegible]

徹頭徹尾サイドから攻略!
ザ・クロスマシンガンズ

KEY PLAYER
ガイタン



- カルドーソ
- ガイタン
- マイコン
- ミルナー
- カドレツ
- マスチェラーノ(11-12/WOS)
- アーウィン(10-11/ATLE)
- ルガノ(11-12/WOS)
- コンパニ(11-12/WOS)
- ボジングワ
- カッシオ(11-12/WOS)

攻撃	クロス(アーリークロス)重視
守備	セーフティディフェンス
補助	ラインコントロール

[illegible]

ロンドンの力と技が融合
メシマズFC

KEY PLAYER
マタ



- アンリ(05-06/CRA)
- マタ
- ファン・ペルシー(11-12/EUS)
- セスク(08-09/CRA)
- アルテタ
- ソング(11-12/WOS)
- A・コール
- テリー
- D・ルイス(11-12/WOS)
- サニャ
- チェフ

攻撃	ムービングパスワーク
守備	プレス重視
補助	オーバーラップ

[illegible]

本拠地以外はACミラン
ACドルトムント

KEY PLAYER
イブラヒモビッチ



- イブラヒモビッチ(11-12/EUS)
- カカ(06-07/CRA)
- カフー(04-05)
- アンブロジーニ(10-11)
- ガットゥーゾ(10-11)
- ピルロ(10-11)
- マルディーニ(05-06/LE)
- バレージ(02-03/ATLE)
- コスタクルタ(05-06・LE)
- タソッティ(08-09/ATLE)
- ジダ(04-05)

攻撃	ハイタワー
守備	ハードプレスディフェンス
補助	ラインコントロール

[illegible]

※表記の無い選手はすべて 11-12 バージョン。

FCアルカディア日記 各チームサブメンバー:●マドリードユナイテッド・・・カルロス・マルチェナ、グティ(09-10)、シャビ、ホセ・カジェホン、ロベルト・ソルダード ●ザ・クロスマシンガンズ・・・サビオラ、ネネ、ルリッチ、アニタ、アルシャビン ●メシマズFC・・・ウォルコット、ラミレス、ガリー・ケイヒル、メルテザッカー、F・トーレス ●ACドルトムント・・・クルス(05-06)、パンデフ(10-11/EX)、エムレ(04-05)、F・カンナバーロ(02-03)、ラノッキア

「検証杯」～MATCH of the WEEKEND～

「チームスタイル」相性を模索せよ!!

破壊力あふれるシュートを見よ!

ミドルフッキ

KEY PLAYER

フッキ



- C・ロドリゲス
- ファルカオ (10-11/BE)
- フッキ (10-11)
- ルチョ
- フェルナンド
- メイレレス
- ヘヘ (11-12/EUS)
- コウト (10-11/ATLE)
- ブルーノ・A
- カルハーリョ (10-11/WCB)
- セーサル

攻撃	ミドルシュート重視
守備	ディレイディフェンス
補助	オーバーラップ

[illegible]

ドイツ伝統のマンマーク技術で勝つ

マンシャフト・オフル

KEY PLAYER

ベルトルト



- リードレ (11-12/ATLE)
- ミュラー
- グロスクロイツ
- ハイン (11-12/ATLE)
- ラーム
- S・ベンダー
- ケディラ
- コーラー (11-12/ATLE)
- アウケンターラー (11-12/ATLE)
- ベルトルト (11-12/ATLE)
- レノ

攻撃	ワンタッチパス重視
守備	マンツーマンディフェンス
補助	フレースキック重視

[illegible]

自由な閃きこそがジャスティス!

ASゼロフリー

KEY PLAYER

リオネル・メッシ



- ハストーレ (11-12/WOS)
- メッシ (09-10/MVP)
- ホンダ (10-11)
- ビツェル
- ヒンツィ
- セートルフ (01-02)
- ベッケンバウアー (11-12/KOLE)
- キエッリーニ
- キーオン
- セルヒオ・ラモス (11-12/EUS)
- バフ

攻撃	フリーロール
守備	リトリート
補助	マリーシア

[illegible]

新たなる怪物の復活はあるのか?

パリ・インテル

KEY PLAYER

アドリアーノ



- アドリアーノ (05-06/WFW)
- ミリート (10-11)
- ナカトモ
- スナイデル (10-11)
- サネッティ (05-06)
- マイコン
- カンビアッソ
- キブ (07-08)
- ルシオ
- サムエル (05-06)
- セーサル

攻撃	コンビネーションプレイ
守備	個人守備重視
補助	リベロディフェンス

[illegible]

※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン。

FCアルカディア日記 ●ミドルフッキ……バレラ、モウティーニョ、ロランド、フレディ・グアリン、デフール ●マンシャフト・オフル……シュールレ、クロース、L・ベンダー、ギュンドアン、バトゥシュトゥバー ●ASゼロフリー……カッサーノ(10-11)、ディ・マリア、ブレーギ(02-03)、ステファン・タルマ(02-03)、シルベストル(04-05) ●パリ・インテル……ジラルディーノ(05-06)、ロビーニョ、セードルフ、ザンフロッタ(08-09)、ネスタ(05-06)

マドリード・ユナイテッド 2-1 ザ・クロスマシンガンズ

パリィさん　　たてしゅ





Man of the match
イニエスタ

圧倒的なボールキープ力とパスセンスは言うに及ばず、ディフェンスの場面でも相手ディフェンダーやボランチからボールを次々に奪取するなど獅子奮迅の大活躍を披露し、たてしゅ監督を大混乱に陥れた。彼の存在なくして逆転勝利はあり得なかっただろう。

攻撃	ラインブレイク
守備	カバーリング重視
補助	シュートセービング

攻撃	クロス（アーリークロス）重視
守備	セーフティディフェンス
補助	ラインコントロール



※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン

"ゴールサイン"が勝利を呼び込む!

立ち上がりからお互いにFWまでボールがつながらず、こう着状態が続いて両監督ともにイライラが募る展開に。しかし前半30分、中盤でボールを奪ったミルナーがドリブルで勢いよく持ち上がってラストパスを放ち、これをカルドーソが得意の左足で合わせてザ・クロスマシンガンズが先制すると、ここから試合は一気に動き出す。

リードしたことでセーフティディフェンス側がさらに優位になるかと思いきや、事態はまったく正反対の方向に。試合の流れを変えたのはイニエスタで、彼にボールが集まり出すとマドリード・ユナイテッドが一方的に攻めまくる展開となる。そしてルガノがボールを持った瞬間をイニエスタに狙われてボールを失うと、最後はシャビ・アロンソが確実にシュートを決めて同点。直後、今度はマスチェラーノが華麗なインターセプトをしたと思いきや、またもイニエスタの猛烈なプレスを浴びてボールロスト。すかさず最前線のF・トーレスにつなぎ、ドリブルシュートを叩き込んでマドリード・ユナイテッドがあっさりと逆転に成功した。結局、試合はこのまま終了し、クロッサー側は肝心のクロスレンジにまでまったくボールを運べず、カバーリング重視に完全に狙いを封じられる展開となってしまった。

最強クラブ発見考察大会シリーズ

メシマズFC 0-3 ACドルトムント

マンモス　　いちみや



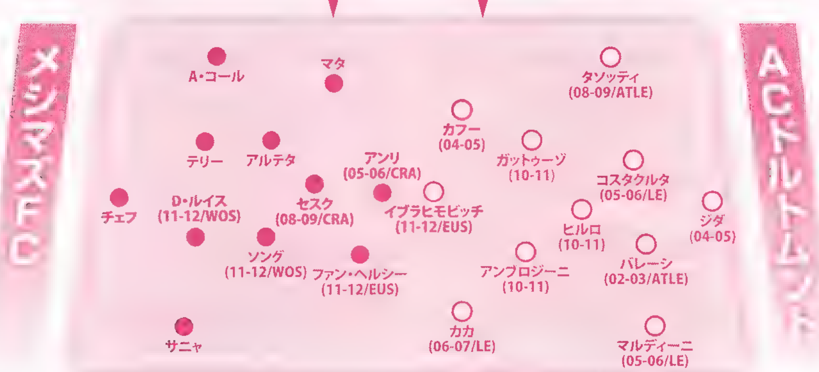


Man of the match
ズラタン・イブラヒモビッチ

プレミアリーグ屈指の守備陣のプレスを全く意に介さず、ゴールを量産。『WCCF』では北欧、東欧系のチームを好んで使用し、リアルサッカーでは大宮の"ズラタン"を応援するいちみや監督らしい（？）見事なイブラヒモビッチの操縦術が光った試合であった。

攻撃	ムービングパスワーク
守備	プレス重視
補助	オーバーラップ

攻撃	ハイタワー
守備	ハードプレスディフェンス
補助	ラインコントロール



※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン

ズラタンに打つ手なし!

守備戦術こそどちらもプレス系なものの、攻撃面はパスワークで勝負するメシマズFC、ハイタワーを利用したパワープレイが得意なACドルトムントと、ほぼ真逆の両者がぶつかりあった対戦。結果はACドルトムントの圧勝となった。試合を通じてとにかく目立っていたのはACドルトムントの攻撃の核、イブラヒモビッチ。メシマズFCにはハイタワーを発動したこの男と競り合いで勝てる選手が誰もおらず、イブラヒモビッチに供給されるロングボールはことごとくつながり、そこからフリーでシュートを叩き込まれる形で失点を重ねた。ボランチが競り合いに負けるのはともかく、D・ルイス、テリーとパワー＋ディフェンス技術のあるセンターバックがプレスにいって全くボールを奪えないというのは、やはりハイタワーとプレス重視、この二つの戦術の相性がかなり悪いということだろう。実際に守備戦術をリトリートに変更すると、イブラヒモビッチの脅威はある程度ではあるが下がったように見えた。

一方でメシマズFCの攻撃は、中盤でパスが回ってチャンスは作るものの最終ラインを超えることはとんどなかった。ただこちらは戦術の噛み合わせが悪かったというよりは、ミランのレジェンド4バックの個の力が優れていたという印象だ。

「検証杯」試合リポート

前号よりリスタートした「検証杯」。果たしてFCアルカディアの面々は結果から答えを導き出すことができるのであろうか!?

ACドルトムント 1-0 マドリード・ユナイテッド

いちみや　ハリィさん

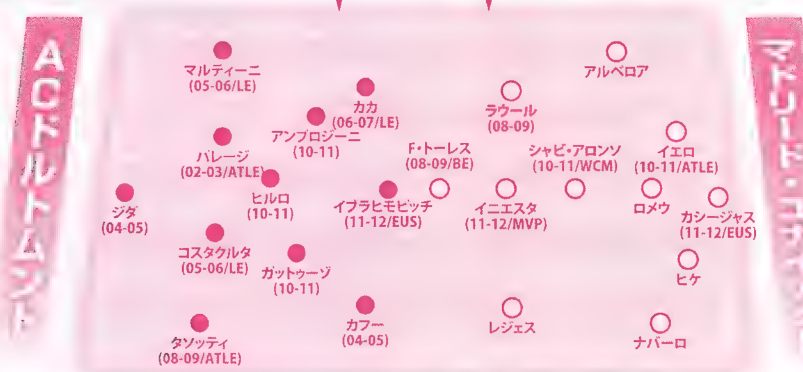




メンバーもさることながらパラメーターもまた、まさに堅守と言って過言ではないACドルトムント。

攻撃	ハイタワー
守備	ハードフレスディフェンス
補助	ラインコントロール

攻撃	ラインブレイク
守備	カバーリング重視
補助	シュートセービング



※表記の無い選手はすべて 11-12 バージョン

堅牢な牙城を崩せ

ACドルトムントが敷く、高いディフェンスラインをマドリード・ユナイテッドがどう打ち破るのかに注目が集まったこの一戦は、試合開始から主導権を握るべく、中盤で激しくボールを奪い合う手に汗握る展開となった。まず最初にチャンスを得たのはマドリード・ユナイテッド。イニエスタが前方にスペースが空いたのを見逃さず放ったスルーパスにトーレスが反応、裏へと抜け出してGKと一対一に。しかしこれは素早く飛び出したジダにクリアされ得点には至らず。そのまま両者無得点のまま前半終了かと思われたが、ACドルトムントが得たコーナーキックのセカンドボールを拾ったタソッティがすぐさま前方へ。これにセットプレーのため前線に上がっていたマルディーニが反応し、冷静にゴール左隅へ流し込んで先制。勢いづいたACドルトムントだったが後半開始直後、先制点を奪ったマルディーニがイニエスタを後方から倒してしまい一発退場。一転して苦しい状況に立たされててしまう。逆に一点を追うマドリード・ユナイテッドはトーレス、イニエスタらが同点にするべくかさにかかって攻め立てたものの、バレージ、コスタクルタを中心にがっちりとゴールに鍵をかけたACドルトムントが最後までゴールを守りきった。

ザ・クロスマシンガンズ 1-2 メシマズFC

たてしゅ　マンモス





ザ・クロスマシンガンズの戦術がマッチした一点目。型にはまったときのクロス重視の決定力は本物だ。

攻撃	クロス(アーリークロス)重視
守備	セーフティディフェンス
補助	ラインコントロール

攻撃	ミックスパスワーク
守備	プレス重視
補助	オーバーラップ



※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン。

またもセーフティディフェンス崩壊!

先手を取ったのはザ・クロスマシンガンズ。左サイドのガイタンが得意の高速ドリブルから矢のようなクロスを放ち、これをカルドーソがきれいにボレーで合わせた。二試合目にしてようやく狙い通りの形からゴールを決められたたてしゅ監督だったが、ここから前の試合に続いてまたしてもディフェンス陣が破たんをきたしてしまう。後半開始直後、メシマズFCはキックオフから右サイドにボールを展開すると、交代出場のウォルコットがタッチライン際を快走、カドレツとアーウィンを見事に振り切る。そしてセンタリングに反応したアンリが、飛び出したカッシオの鼻先でシュートを放つと試合を振り出しに戻すことに成功した。さらにキックオフ直後、ミルナーが自陣でセスクにボールをかっさらわれると、そのまま独走ドリブルから難なくシュートを決めて瞬く間に逆転に成功する。追い詰められたザ・クロスマシンガンズは、右サイドのマイコン、ボジングワにボールを集めてアーリークロスを狙うも、結局最後までプレスの網をかいくぐれずに無念のタイムアップ。

最初の試合に続き、またも相手のプレッシングから逆襲され失点を繰り返すというセーフティディフェンスの脆さが露呈する格好となってしまった。

マンシャフト・オフル 2-1 パリ・インテル

たてしゅ　いちみや





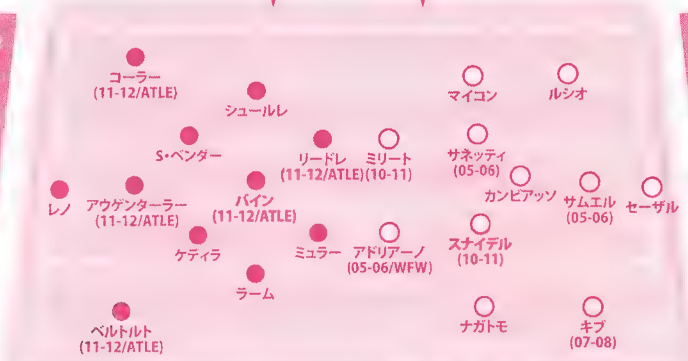
Man of the match
シュールレ

前半から逆サイドのラームとともに、幾度となくインテルの両サイドを蹂躙。先制点の場面では競り合いでマイコンを寄せつけない強さも見せ、相手に仕事をさせなかった。
後半途中からやや息切れした感があったものの、マンシャフト・オフルの勝利に大きく貢献した。

攻撃	ワンタッチパス重視
守備	マンツーマンディフェンス
補助	クロスセービング

攻撃	コンビネーションプレイ
守備	ハードプレッシング
補助	オーバーラップ

マンシャフト・オフル　パリ・インテル



※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン。

ドイツの両翼が躍動

今Ver.のドイツATLEを中心に組まれたマンシャフト・オフルとパリ・インテルとの一戦は、サイドをどちらが制するかが試合の焦点であったが、これは早々にマンシャフト・オフルに軍配が上がった。

左サイドでマイコンとの競り合いを制したシュールレが中央へ上げたクロスを、ミュラーがセーザルより先に触り、先制点を奪取。これに浮き立ったパリ・インテルをあざ笑うかのように、今度は反対の右サイドから長友を振りきったラームがキブもかわし、ゴール前で待つリードレへと高速クロス。GKが飛び出しづらい位置に上げられたクロスを、中央で待ち構えたリードレがボレーでゴールに叩きこみ、追加点を上げた。

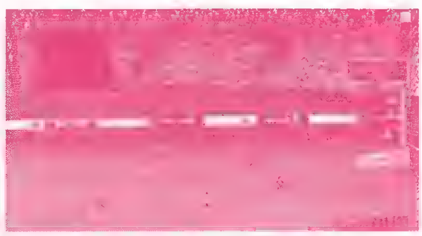
ここでパリ・インテルはフォーメーションを5バックに変更。サイドのスペースを埋めることでマンシャフト・オフルのサイド攻撃を抑える事に成功したものの、攻撃の人数が減ったことで攻め手が減少。それでもアドリアーノが一点を返し、同点に追いつこうと機会をうかがう。終盤にディフェンスラインの裏へ抜け出したアドリアーノへ絶妙なスルーパスが供給されたが、絶好のタイミングで飛び出したレノによって防がれ試合終了。マンシャフトが前半に取った二点を守りきった結果となった。

今回の焦点は「チームスタイル」

マンシャフト・オフル 2-1 ASゼロフリー

たてしゅ　マンモス





ASゼロフリー側で最も目立ったのはGKパフ。三失点しているもののスルーパスはほぼカット、至近距離のシュートも複数止めた。

攻撃	ワンタッチパス重視
守備	マンツーマンディフェンス
補助	プレースキック重視

攻撃	フリーロール
守備	リトリート
補助	マリーシア

マンシャフト・オフル　ASゼロフリー



※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン

オープンな打ち合いをドイツ勢が制す

スペースを狙うスルーパス重視に引いてスペースを消すリトリート、個人技中心で攻めるフリーロールに対して個人のマークについて守るマンツーマンディフェンスとお互いの攻めに有効そうな守備系チームスタイルの戦いとなったマンシャフト・オフル対ASゼロフリー。しかし試合は守備戦術よりもお互いの攻撃陣の活躍が印象に残る展開となった。先制したのはASゼロフリー。メッシ、ビツェルといったフリーロール持ちの選手が、3バックの弱点であるサイドのスペースを突いてエリア内へ侵入、混戦からパストーレがゴール。対するマンシャフト・オフルはいまいち機能していなかったスルーパス重視をワンタッチパス重視へチームスタイルをチェンジ。これが見事にはまり、素早いパス回しからサイドに流れたミュラーや、途中出場のシュールレがクロスを供給。それを中央に走り込んでいたFWや二列目の選手が決め、後半に二得点を挙げて逆転を果たした。

勝敗を分けたのはやはり戦術の多様性。ASゼロフリーの攻撃のチームスタイルである、フリーロールとキープレイヤー重視の効果はかなり似ており、戦術の切り換えで流れを変えることはできなかったようだ。

ミドルフッキ 3-0 マンシャフト・オフル

ミドルフッキ（ハリィさん） VS マンシャフト・オフル（ハリィさん）





内容的にはかなりの接戦であったが、決めれるチャンスにきっちりと決めたミドルフッキに軍配が上がった。

攻撃	ミドルシュート重視
守備	ディレイディフェンス
補助	オーバーラップ

攻撃	ワンタッチパス重視
守備	マンツーマンディフェンス
補助	クロスセービング



※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン。

対面同士でパワーバトルを展開!

キックオフ直後からミドルフッキの強力2トップに、マンシャフト・オフルのストッパーがマンツーマンでガチンコ勝負を挑む。中盤でボールが両軍の間を行ったり来たりする時間が繰り返されたが、この状況を最初に打ち破ったのはエースのフッキだった。ルーズボールを拾うと、コーラーとアウゲンターラーの間を豪快にドリブルで突き破ってシュートを叩き込むと試合はミドルフッキペースに。前半終了間際にはオーバーラップしたペペがベルトルトを押し退けてパスを送ると、ファルカオがきれいに合わせて追加点をゲットした。

後半はグロスクロイツに代えシュールルレを投入し、3-4-3システムに移行したマンシャフト・オフルが猛反撃を開始。シュールルレが左サイドから絶好のクロスを配球すると、これにバインがダイレクトで合わせたがセーザルが神懸り的な反応でストップ。直後、ミュラーと交代で入ったクロースが蹴ったCKが再びバインに合うも、今度はダイレクトで撃てずにそのままキャッチされしまう。するとセーザルのフィードを起点としたカウンターが炸裂し、最後はC・ロドリゲスが三点目を決め勝負あり。ベテランDFを高めに配置する強気の布陣を敷いたマンシャフト軍の策は実らなかった。

試合結果から相性を見出せ!

ACドルトムント 0-1 ミドルフッキ

ACドルトムント（いちみや） VS ミドルフッキ（ハリィさん）





Man of the match
C・ロドリゲス

世界的なスター選手がそろうミドルフッキにあって、一見地味に見られがちだが、ウルグアイ代表においてフォルラン、スアレス、カバーニにパスの供給源となっている実力は本物。ドリブラーと思われがちだが、決定力と展開力を兼ね備えた好選手であり、特にシュート能力は随一。この試合でも決勝点をたたき出した。

攻撃	ハイタワー
守備	ハードフレッシング
補助	ラインコントロール

攻撃	ミドルシュート重視
守備	ディレイディフェンス
補助	オーバーラップ



※表記の無い選手はすべて「11-12」バージョン。

栄冠はミドルフッキの手に

ACミランのスター選手が集い、最高峰の選手層をほこるACドルトムントと、FCポルトの所属選手を中心としたミドルフッキの戦いは意外にも終始ミドルフッキのペースに。ミドルシュート重視の影響からか前線から献身的なプレスをかけるミドルフッキの前に、攻撃の糸口すらつかませてもらえないACドルトムント。

そして後半15分、フッキが奪ったボールをC・ロドリゲスが受け、ペナルティエリア内ギリギリの左45度からスーパーミドルをゴールに突き刺す。その後もルチョの鋭いスルーパスや後半の王、デフールのオーバーラップにさんざん手を焼き、攻めに転じてもフェルナンドを中心としたバランスのよいディレイディフェンスと、サイドバックに配置されたペペとカルバーリョに仕事をさせてもらえず、そのままタイムアップ。結果だけを見ると0-1と僅差の試合だったが、スコア以上にミドルフッキが圧倒した内容となった。

ACドルトムントは中盤からイブラヒモビッチに送るパス出しにもたつくところをディレイディフェンスが複数の選手で捕獲、強力なDF陣がボールを奪っても奪い返されミドル気味のシュートで攻めを継続させられるといった苦しい内容だった。

「検証杯」〜after talk〜

チームスタイルを固定してしのぎを削り、さまざまなドラマを生んだ今回の検証杯。今だ明らかにされていないチームスタイルの謎はこれで解けた!? 参加者による事後座談会を今回もお届けします！

チームスタイル別対抗戦を振り返る

安定のミドルシュート重視？活躍したチームスタイルは……

編集テラダ　さて、今回はチームスタイルを題材とした「検証杯」。皆さんいかがでしたでしょうか？

パリィさん　まず皆様にお伝えしておきたいことは、ロングパス重視は殿堂入りとして封印されているということです。

マンモス　ここ半年近く猛威をふるい続けてましたっスからね、ロングパス重視は。

パリィさん　ということで、結果から言うとミドルフッキとかいうポルト縛りの大正義チームが優勝したわけですふなっしー。

いちみや　そういうこと自分で言うから皆に嫌われるんですよ……。

パリィさん　な、なんだってー……!!

編集テラダ　ミドルフッキは終始安定した強さでした。カードパワーだけならいちみや先生のACドルトムントが上回っているような気もしましたが。

マンモス　いや、ぶっちゃけカードパワーも十分強いっス。

パリィさん　ミドルフッキに関していえば、2トップに置いたC.ロドリゲスが完全に皆の盲点をついた形だったのかなと。育成段階ではデフールとバレラにこだわってあまりいい結果がでなかったんだけど、彼らをサブにしてフッキを利き足でクロスを蹴ることができる左サイドに、メイレレスを飛び出し要員にしたらハマった感じ。中盤もグアリン、ルチョ、フェルナンドとスキが無いっしー。

編集テラダ　ミドルフッキのチームスタイルはミドルシュート重視とディレイディフェンスですね。

マンモス　育成途中のディレイディフェンスはさんざんな出来だったのに。

パリィさん　ディレイしすぎてアフタータックルでカードもらいまくりという悪循環。でも育成がAを超えたあたりからは特に文句の無い結果でした。ボールを奪取してからの状況が良いんですよね。前線が守備に参加するミドルシュート重視との相性も良かったのかも。あとCKの得点も異常に多かった。ゴールゲッターは主に「白」B.アウベス。こいつは優良カードですよ！　フェルナンドは『10-11』で注目された潰し屋だけど、今回は展開力もそこそこあるのがうれしい。

編集テラダ　準優勝はいちみや先生のACドルトムント。ドルトムントといいつつ中身は完全にACミラン選抜でした。いちみやチームはパリィジャンFC（インテル選抜）もグループリーグ2位と好成績を残しています。



ミラン勢を用いてほぼ完璧に近い内容を残したいちみや先生の2チーム。ビッグクラブならではの決定力はさすが。

いちみやひろし　今回、ミラノの2チームでそれぞれチームを組みましたが普段使わないような戦術でプレイしましたので、それぞれ新しい発見があったりして楽しかったですね。

編集テラダ　……といいますと？

いちみやひろし　ミラン選抜の方はイブラを始めとしたカードパワーも高かったんですけど、ハイタ



ディレイディフェンスを持つ今バージョンのフェルナンド。パス性能が大幅に上がった印象で、ボランチとしてさらに本格化した。

「検証杯」チームスタイル別勝敗表

チーム名	プレイヤー名	守備＼攻撃	ハイタワー	ラインブレイク	ショートパスワーク	クロス重視	勝ち点	得失点差	順位
ACドルトムント	いちみやひろし	ハードプレスディフェンス		1-0	3-0	1-0	9	+5	1
マドリードユナイテッド	パリィさん	カバーリング重視	0-1		1-1	2-1	4	0	2
メシマズユナイテッド	マンモス丸谷	プレスディフェンス	0-3	1-1		2-1	4	-2	3
クロスマシンガンズ	たてしゅ	セーフティディフェンス	0-1	1-2	1-2		0	-3	4

チーム名	プレイヤー名	守備＼攻撃	ミドルシュート重視	コンビネーションプレイ	スルーパス重視	フリーロール	勝ち点	得失点差	順位
ミドルフッキ	パリィさん	ディレイディフェンス		0-1	3-0	3-0	6	+5	1
ハリ・インテル	いちみやひろし	個人守備重視	1-0		1-2	3-0	3	+3	2
マンシャフトオフル	たてしゅ	マンツーマンディフェンス	0-3	2-1		2-1	6	-1	3
ASゼロフリー	マンモス丸谷	リトリート	0-3	0-3	1-2		0	-7	4

※ACドルトムントとミドルフッキによる優勝決定戦は0-1でミドルフッキの勝利。



ーとハードプレスディフェンスの組み合わせが予想以上に良かった印象です。

パリィさん　ハイタワーは『Ver.2.0』になって使いやすくなった。なんか予想外のところから展開されたり、ロングパス重視を相手にしたときみたいなやられかたをするんだよね。

編集テラダ　そしてインテル選抜のチームスタイルはコンビネーションプレイと個人守備重視でした。

マンモス　な、なんかいちみや先生チームスタイル優遇されてないっスか……？

パリィさん　きっと気のせいだなっしー！

いちみや　インテル選抜のほうはネタ的にもおいしい感じで良かったですアドリアーノとか、白クルスとか、たまにとんでもない突破を見せたり。

カペッロパリィさん　いちみや先生は毎回、普通に強いチームを仕上げてきますよね。ペジェグリーニとかアンチェロッティみたい。

マヌエルいちみや　個人守備重視はやっぱり安定感がありますよね。ドリブルで変なやられ方をしにくいのがいいです。コンビネーションプレイは……、普通？

パリィさん　コンビネーションプレイは複数で攻める分、カウンターを受けやすいかも。でも強力。

編集テラダ　それ以外のチームにも目を向けてみましょう。パリィさんのマドリードユナイテッドはスペイン選抜です。

パリィさん　一部で非常に人気のあるラウルを中心にしたラインブレイクチームを作ろうとしたら、ラウルの玉離れが良すぎてフィニッシュに手をかけすぎたので、トップをトーレス（08-09/BE）に変更。

マンモス　一時期猛威を奮ったカードっスね。

パリィさん　でも結論からいうとあんまり肌に合わなかった……。もうちょっとうまいタイプの方が活躍できそう。むしろソルダードの方が意外性もあって使いやすかった。チームスタイルのラインブレイクは……、フィニッシャーがボールを受けた時にはたく回数が増えるので使い方が難しいですね。「そこは個人で突破してくれよ！」って思っちゃう。

編集テラダ　丸谷氏はいかがでしょうか。

マンモス丸谷　アーセナル中心のプレミア勢で固めたメシマズFCは攻撃がパスワーク、守備がプレス重視。特に攻撃はパスワークに耐性のあるチームスタイルで来られた時に、手詰まりになるのが苦しいところっス。

パリィさん　パスワークはすばらしいんだけど、怖さが無いというか……。まぁそれもアーセナルっぽいんだけど。

マンモス丸谷　フリーロール持ちの選手で固めたASゼロフリーは……。弱い！　攻撃は途中から良くなったんですけど、リトリートはどうやっても使いにくいっスね。アーリークロスはともかく、引いている前からミドルシュートでやられたりすると、心へのダメージが大きいっス。あとセンターバックで期待してたベッケンバウアーという男がとにかく使いづらくて……。

パリィさん　ベッケンバウアーはトップ下で使うか、カバーリング重視とか動きが良くなる戦術と組み合わせないとダメやろね。

編集テラダ　それでは最後に結果が今一つ出ず、悶絶しまくってたたてしゅ氏は。

たてしゅ　クロス重視チームが大苦戦した最大の理由は、肝心のクロスを放り込むシチュエーションをほとんど作れなかったこと（苦笑）。クロス重視はクロッサーがボールを持ったときにだけ使用するようにしたほうが戦いやすいことが分かった、ということですね。

編集テラダ　ガイタンのクロスはすばらしかったのですが。

たてしゅ　また誤算はバインのスルーパス重視がそれほど目立った威力が出なかったこと。リードレとはすぐ黄金連携になったし、ほかの選手とも連携は総じて良かったので当初はかなり期待していたいたのですが……。どうせなら恥も外聞も捨てて、クリンスマンやマテウス、リトバルスキーも補強すればよかったかなあ（笑）。マンツーマンディフェンスは思ったより機能しましたね。

編集テラダ　それではまたの「検証杯」にご期待ください！　次回は「だぶる杯」を予定しています！

パリィさん　「だぶる杯」って何だそれはーッ!!



今回の「検証杯」優勝はポルト選抜の「ミドルフッキ」。フッキが全然中心選手じゃないなどとさんざんツッコまれながらも最終的には盤石の試合運びが光った。「ミドル」＋「ディレイ」はアリかも！

今回の検証杯で活躍したカードたち

C.ロドリゲス



先の日本戦でも来日したウルグアイ代表の7番をまとう選手。

イブラヒモビッチ



すべてにおいてスキが無い「イブラカダブラ」。ブレイク中。

ガイタン



高速ドリブルから放つクロスの精度はハイレベルだ。

アルテタ



中盤のオーガナイザー。凡ミスが少なく非常に頼りになる存在。

ビツェル



ベルギーの星。ステータス以上の完成度をほこる。

アウゲンターラー



両ストッパーの背後を素早くカバーするクレバーなリベロ。

WCCF TEAM STYLE

名将インタビュー前編

『Ver.2.0』になり使用感がガラリと変わったチームスタイル。ここでは全国大会予選を控えた三人の猛者に、現状で彼らが出した答えをインタビューにて教えていただいた。

名将たちによるTS（チームスタイル）徹底分析

TEAM STYLE 1 猛者が選ぶチームスタイル

――本日はお忙しいところ、お時間いただきありがとうございます。今回は『WCCF』の名監督に攻略要素をお聞きするインタビューになります。一つ目のテーマとして「チームスタイル」。早速ですが、監督たちが現在使用している攻撃のチームスタイルを教えていただけますか。

アラミス　『10-11』のC.ロナウド（WSA）フィニッシュワークですね。

ミルキーウェイ　ぼくは最近『05-06』のシャビ・アロンソ（RE）のロングパス重視を使用しています。

ブータン　ぼくはその時その時によって変えるのですが、基本的にはロングパス重視を使用して、時にはチームスタイルそのものの選択を消して細かいパス回しをしたり、あとはゲームメイクを多く使用しています。

――二人の監督がロングパス重視を使用しているとのことですが、なかなか珍しいチームスタイルだと思いますが…。

ミルキーウェイ　最近、流行してきていて使用している監督も結構多くなってきていますね。

――『Ver.2.0』で使用感がよくなったチームスタイルの一つなのでしょうね。それでは続いて守備のチームスタイルをお聞きしたいと思います。前回のアラミス監督のインタビューでは個人守備を使用しておりましたが。

アラミス　やはり前と同じで『06-07』ラウール・アルビオル（RE）の個人守備重視ですね。

ミルキーウェイ　最近使っているのはインターセプト重視です。

ブータン　ぼくは二人と被っていますが、個人守備重視とインターセプト重視の選手を両方入れておいて、場面場面によって切り替えて併用している形になりますね。

――インターセプト重視を選んでいる理由は何かあるのでしょうか？

ブータン　ロングパス重視と相性がよさそうなところが理由の一つです。

ミルキーウェイ　足元に出すパスのカットとクロスを上げられたときによく跳ね返してくれるのが理由ですね。デメリットとしてドリブルで抜かれやすくなってしまうのですが、もとより強力な選手のドリブルに抜かれるのはある程度仕方が無い部分だと思っていますので、その点は割り切ってほかをケアしている形になりますね。

――では、最後に補助のチームスタイルを教えていただけますか。

アラミス　守備の安定感が増すので最近は『08-09』のセルヒオ・ラモス（WBE）のフォアザチームを使用していますね。

ミルキーウェイ　基本的には使用しているゴールキーパーのチームスタイルを使用しています。今は『11-12』のデ・ヘア（RE）を使用しているのですが、デ・ヘアは降臨になりますね。ゴールキーパーの降臨はスタミナが減りにくくなるので、フルタイム入れたままでもいいのが魅力です。ほかにもクロスセービングのゴールキーパーを使用していますが基本的には降臨を使用したいですね。

ブータン　補助のチームスタイルは多くの人がゴールキーパーのチームスタイルを使用していると思いますね。ぼくも『9-10』のベナーリオ（RE）のシュートセービングを使用しています。あとは相手のコーナーキックやセットプレイの時にマンマークを使用しています。



アラミス監督愛用のラウール・アルビオル（06-07／RE）。『Ver.2.0』より使用感がよくなった個人守備重視をチームスタイルに持つDF。チームスタイルだけでなく守備のスキルもトップレベルだ！

TEAM STYLE 2 安定か特化か模索を続ける日々

――それでは一通り全員のチームスタイルを教えていただいたところで次の質問にいきます。相手のチームに使われると非常に嫌なチームスタイルはありますか？

ブータン　強いて挙げるならクロス重視が結構嫌ですね……。

ミルキーウェイ　ハマるとクロス重視とアーリークロス重視はサクサク点を取るんで強いんですよ。

アラミス　正直、クロス重視は厄介ですよ。

ブータン　言ってしまえば飛び道具ですよね。

――以前、アラミス監督のオススメカードにクロス重視持ちの『11-12』アルシャビン（SP）もありました。クロス重視やアーリークロス重視を自分のチームで使用するといった考えはないのでしょうか？

アラミス　控えに自分は入れていますね。

ミルキーウェイ　ハマると強いチームスタイルって安定しない傾向にあると思っていて、毎回ハマるわけじゃないのでなかなか難しいと思います。

アラミス　控えに入れておいて後半から使用するのがいいんではないでしょうか。勝負を仕掛けたいときに出場させるとかもいいですね。勝負を仕掛けたいときに使うのはあとはロングスローとか……。

――ロングスローはどういった場面で使用するのでしょうか？

ミルキーウェイ　MFのラインより上でスローインが取れた場合、ロングスローを点灯させるんです。そうすると必ずロングスローになってどこからでもチャンスが生まれたりします。

――正攻法だけで無く飛び道具も用意をしておくわけですね。お三方のチームにはやはりロングスロー持ちは入っていると……。

アラミス　自分のチームには入っていますね。それと実はロングスローはチームスタイルを持っている選手がチームにいなくても使用することが可能であったりします。

――どのように使用するのでしょうか？

ブータン　ロングスローだとチームスタイルだけでなくロングスローができる選手というのがいまして、



「TSは正解が無いのがまた面白いと思います」
（アラミス）

「TSはWCCFの楽しみ方の一つですね」
（ミルキーウェイ）

「自分で想像した動きが出来ると楽しいですよね」
（ブータン）

そういった選手を使うのも一つの手ですね。例えばアビダルとかプジョルとかがロングスローを使える選手になります。

――なるほど。相手チームにそういった選手がいたら警戒しないといけなくなると。それでは次の質問にいこうと思います。レアチームスタイルにはどういった考えをお持ちでしょうか？

ミルキーウェイ　ぼくはシャビ・アロンソ(5-6/RE)のビッグアーチを最近試していますね。まだお試しといった感じですがいろいろな戦術を模索しているところです。

アラミス　自分は試していないですね。やはりパラメーターはバランスが一番だと思いますので。

ミルキーウェイ　パラメーターを震撼させないとダメなので、反対側のパラメーターが低くなるのがどうかなと。

ブータン　持っている選手でも意識してつけようとかは思っていませんね。たださきほどのビッグアーチでもそうですけど、綺麗に決まるときはほんとチャンスになるんですよ。補助のときに挙げたベナーリオも実は持っていて……。

アラミス　マインドウォールだね。

ブータン　これも至近距離でのセービング力が向上するので悪くはないのですが、レアチームスタイルは何かに特化してしまうので、ほかの何かが欠点になってしまうんですよね。

アラミス　やはり大会で安定した成績を残すならステータスはバランスというところに落ちついてしまうのではないでしょうか。



ミルキーウェイ監督とブータン監督が使用しているシャビ・アロンソ(05-06/RE)。ロングパス重視も持つREカードとして破格の性能を保持している。レアチームスタイルであるビッグアーチも試す価値あり!?

TEAM STYLE 3 彼らにとってのチームスタイル……

――現在は使用していないが、注目しているチームスタイルはありますか？

ブータン　スルーパス重視とか面白いような気がしますね。ど真ん中をスルーパスで抜かれちゃうときもありますし、使い方はロングパス重視と似ているのですが、ワイドな展開はできないので最後にどうしても一点欲しいときに使用するとかありかもしれません。あとはやはりアーリークロス重視ですか。

ミルキーウェイ　アーリークロス重視はほんとうまい人が使ったら強そうな気がしますね。今日もマイコン（11-12/SP）のアーリークロスに結構やられてしまって…。

――それではチームスタイルの質問は最後になります。少し漠然とした質問になりますが、監督たちにとってチームスタイルとは一体なんでしょうか？

アラミス　チームスタイルにいえることはまず正解が無いということですね。これを使えばだれでも勝てるというわけでは当然ないですし。いってしまえば勝つための方法のなかの一つの選択肢ではないでしょうか。

ブータン　自分はチームスタイルを消してパス回しをしたりするときもあると言いましたが、そのチームスタイルを使用しないと出ない動きってのが必ずあるんですよ。要所要所で判断をして自分で動きを決める。そういった部分が面白いですよね。

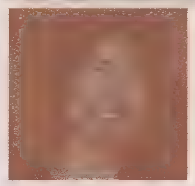
ミルキーウェイ　よくも悪くもチームスタイルは特化した動きが出ますよね。それがハマって綺麗に決まると楽しいし、逆に相手にうまいプレイをされたらやられた！って思います。これだけ多くのチームスタイルがあって、使用する傾向はそれとなく似てくるのは仕方ないにしても最終的な正解は出ない。そうやって試行錯誤するのもチームスタイルの楽しみ方だと思います。

――勝つための要素の一つですが、それだけでなく『WCCF』を楽しむための要素でもあるというわけですね。ありがとうございました！　チームスタイルへの質問は以上になります。

次頁では全国大会のレギュレーション（U-5R）において根幹を担うと言っても過言ではない「レギュラーカード」について語ってもらった。全国レベルの監督が誰を使用しているのか……。乞うご期待！

監督プロフィール

アラミス監督



本誌でもすっかりおなじみとなった、全国大会の出場経験を持つ強豪プレイヤーが数多く集まるアラミス軍団（略称：AMG）の総帥。忙しい中でも全国大会に向けて着々と準備をしており先日、神奈川のデータ対戦で優勝を飾る。稼動当初から現在まで渋谷GiGOをホームグラウンドとする。

主な戦績
COPA VENCEDORES WCCF The 1st 全国大会出場（東京Bエリア）
The 7th WCCF CUP WINNER'S CUP 東京Aエリア ベスト4

ミルキーウェイ監督



日々、渋谷GiGOにてAMGと共に試行錯誤を続けるプロフェッショナル。大会前は一日、ゲームセンターで過ごし自分の理想のチームを作り上げる。全国大会の出場こそないが第6回全国大会エリア予選では第3位を2回と非常に安定感があり、次回の全国大会に期待が懸かる。

主な戦績
The 6th WCCF CUP WINNER'S CUP 東京エリア大会3位

ブータン監督



アラミス監督と同じAMGの全国大会出場経験監督。全国大会開催が決まり、現在はほぼ毎日『WCCF』を触りチーム作りに余念が無い。WCCFをプレイしないときでもAMGで意見を出し合い全国大会に向けて調整を続ける。もちろん、ホームグラウンドは二人と同じ渋谷GiGOになる。

主な戦績
The 5th WCCF CUP WINNER'S CUP 全国大会出場

WCCF

名将インタビュー後編

REGULAR CARD

『WCCF』において非常に多くの選択肢があり、監督により個性がでるレギュラーカード。ベストを探し求め日々、研究を繰り返す彼らの選択を見逃すな！

マイスターが選ぶ究極の'白'

REGULAR CARD 1 AMGオススメ！ 優良REカード

―― 続きましてレギュラーカード（以下REカード）のインタビューになります。全国のレギュレーションがU5-R（REカードを十一枚以上使う必要があるルール）とのことで、全国を狙うレベルの監督に優良REカードを教えていただくというのがコンセプトになります。それでは最初の質問に移りたいと思います。ストレートな質問になりますが、監督が選ぶ優良REカードを教えていただけますでしょうか？

ブータン　（選手カードを一枚取り出して）今だと'これ'じゃない？

アラミス　やっぱ'これ'でしょう。

ミルキーウェイ　'それ'になっちゃいますよね。

―― お三方が満場一致の意見のようですが、そのカードとは一体なんでしょうか？

三人　ティエリ・アンリ（11-12）です。

ミルキーウェイ　やっぱり普通に強いですよ。

アラミス　追加リフィルの特典カードですね。ステータスもそうですが、実際の使用感も素晴らしい。

ブータン　アンリ以外のFWだとF・トーレス（11-12）もいいですね。走りながらパスを出してくれるので攻撃の展開が早くなるんですよ。



破格のスペックを保持するフェルナンド・トーレス（11-12／RE）。REのFWカードとして欠点という欠点が無く、どんなチームにもオススメできる一枚だ。発動しにくいがスーパーサブも所持しているのもポイント。

―― FWの選手のREカードは今Ver.が優秀なのですね。その他のポジションはどうでしょうか？

アラミス　MFのM・ディアッラ（07-08）がオススメです。チェイシングがスゴくてずーっとボールを持った選手にくらいついてくれるんですよ。他のポジションですとGKはカリッソ（07-08）を使用しています。飛び出しの早さがいいですね。

ミルキーウェイ　自分はMFならエムビア（10-11）ですね。アラミス監督が挙げたディアッラがチェイシングなら、エムビアはパスカット能力に秀でています。あとはDFのポジションならイバノビッチ（10-11）。チームスタイルがロングスローですし、コーナーキック時のヘディングもとても強いので。

アラミス　DFならやっぱりペペ（07-08）は外せないかと。でも今は個人守備重視のアルビオル（06-07）のほうが、優先度は高いんですけどね。

――ブータン監督のオススメはありますか？

ブータン　何がいいんですかね？（笑）　今だとMFならバラック（11-12）は悪くないですね。当たりが強く鋭いパスも出せるうえにフェイントも使えると、REカードとしてはかなり強力な選手だと思います。DFであげるならエインセになりますかね。

ミルキーウェイ　確かにエインセはいいね。

――エインセというとどの年代も優良カードですが、使用している年代はいつのものでしょうか？

ブータン　自分は『08-09』です。

ミルキーウェイ　自分はASローマ（11-12）のものになります。

アラミス　私も使っていますね。プレスディフェンスが欲しいので『08-09』です。

ブータン　『08-09』はスピードの値が1高いのでスピードで止めるタイプ、逆に『11-12』はパワーで止めるタイプになると思います。

――なるほど同じ選手でも年代で使い方が違うわけですね。それでは次はポジションではなくスーパーサブ持ちの選手はいかがでしょうか？

アラミス　トーレスがやはりオススメですね。発動しにくいですが、しなくても問題ありませんし。

ミルキーウェイ　自分はイバン・コルドバ（09-10）あたりでしょうか。

ブータン　自分もコルドバです。チーム唯一のスーパーサブ持ちの選手になります。

REGULAR CARD 2 それぞれの主張 それぞれの選択

――お三方に優良REカードを挙げていただいたわけですが、少し質問の方向性を変えようと思います。ズバリREカードを多く使いたいポジションはどこでしょうか？

三人　ボランチですね。

――この質問にでもまたお三方が満場一致でボランチとお答えいただきましたが、やはりなんらかの理由があるのでしょうか？

アラミス　ボランチにはできたらレア枠を割きたくないのと、REカードでよい選手がたくさんいるので、レアを使わなくても問題無いんですよ。

ミルキーウェイ　それに点を取って守りたいといった気持ちがあるので、前三枚、後ろ二枚（レアカードの割り振り）といった使い方になっちゃいますね。

―― AMGではレアカードの割り振りは、共通の見解になっていると？

ブータン　AMGでも意外とみんな自分の主張があるんですけどね。考え方もバラバラだったりして。

――なるほど。そういった多角的な攻略をしているからこそ、現在の『WCCF』における勝ち方のビジョンが見えているのかもしれませんね。



アラミス監督オススメボランチ、マハマドゥ・ディアッラ（07-08／RE）。最大の特徴はボールにくらいつくチェイシング。そしてそれを支えるスタミナとなっている。間違いなくボランチとして最適な選手の一人だ。

WCCF情報局　93ページ右記載のインタビュー監督ガチフォーメーションの控え選手をご紹介!!　●アラミス監督　ティエリ・アンリ（11-12/RE）　シャビ・アロンソ（05-06/RE）　トッドール（02-03/RE）　クリスティアン・アビアーティ（10-11/RE）　クラウディオ・タファレル（01-02/RE）　●ミルキーウェイ監督　ティエリ・アンリ（11-12/RE）　ラサナ・ディアッラ（08-09/RE）　クラウディオ・タファレル（01-02/RE）　右のカコミに続く→

「今は大会に向けていろいろ試しているところですね」
（アラミス）

「もともと好きな選手を使うというこだわりもあります」
（ミルキーウェイ）

「それぞれに主張があって、個性が出てくるんですよ」
（ブータン）



アラミス　あとは今ですとGKはREカードになりますね。大体の監督がREカードを使用しているのではないでしょうか。

──それでは次の質問にいきたいと思います。先ほどの質問の逆の質問になりますが、このポジションにはできればREカードは使いたくないといったポジションはあるのでしょうか？

アラミス　上（FW）になりますね……。

ミルキーウェイ　自分もFWですね。

ブータン　自分は一チームだけFWにREカードを使用しています。それ以外はすべてFWにはレア枠を割いています。

アラミス　といってもたくさんあるチームの中で一チームだけですからね。基本的にはFW三人はレアになると思います。

ミルキーウェイ　REでもそこまで問題は無いのですが、決定的な場面で外したときにレアだったら決めていたかも……と思ってしまうので。

──こちらの意見もおおむね一致しているようですね。続いて自分は使用しないが、相手に使用されたら嫌なREカードがありましたら教えてください。

アラミス　大体強いと思ったら触ってしまうのでなかなか難しいですね。

ミルキーウェイ　やられたらどんな感じかすぐ試してみたくなりますから。

ブータン　チアゴ・シウバ（09-10）は嫌ですね。守備がとても固いんですけどファウルが多い選手なので……。相手にしたときもファウルをもらって怪我をして退場となるシーンがとても多いんですよ。



ミルキーウェイ監督が選ぶこだわりの一枚はイバノビッチ（10-11／RE）。ロングスローのチームスタイルの利便性もさることながら、カード自体のスペックも非常に優秀。

TEAM STYLE 3　彼らが選ぶ'こだわり'の1枚

──それでは最後の質問となります。いろいろな形でRE優良カードを教えていただきましたが、その中でも監督が選ぶ'こだわり'の一枚を教えていただけますでしょうか？

アラミス　（ミルキーウェイ監督を指して）エムビアしかいないじゃん（笑）。

ミルキーウェイ　エムビアなのかな……。うーん、エムビアでもいいんですけど、こだわりの一枚というとイバノビッチになるのかもしれませんね。今はロングスロー持ちの選手ということで使用していますが、もともとセルビアの選手が好きなので……。

──選手のチームや国籍はサッカーだとこだわりが強く出ますよね。そういった部分も『WCCF』の醍醐味だと思います。お二方はどうでしょうか？

ブータン　自分はレジエス（10-11）ですね。とにかく寄せが早くて、前線でのボール奪取がとてもいいんですよ。キックオフ直後にカットしてそのままサイドに流してチャンスを作ったりしますし。

アラミス　こだわりというとやっぱりアルビオルかな。『Ver.2.0』で個人守備重視の使用感がよくなった今では、どのチームにも真っ先に入れるくらい愛用しています。ぜひ一度使用感を試してほしい選手の一人です。

──質問は以上になります。全国大会の予選ももうすぐ始まりますが皆さん頑張ってください！

アラミス　みんな最近集まって調整していてやる気は十分にありますよ。私も全国大会では今までの『WCCF』全てを出し切りたいと思います。

ブータン　今年の全国大会はみんないけるんじゃないですか？

ミルキーウェイ　あなたが一番心配なんだけど（笑）。

一同　（笑）。

──本日はたいへん貴重なお話をお聞かせいただき、本当にありがとうございました！

今回は全国大会間近ということで、全国大会出場を狙うAMGのお三方にインタビューをさせていただいた。全国レベルの監督の考え方が、読者の『WCCF』攻略の指針の一つになれば幸いである。また恒例となっている現在のガチフォーメーションもページ右に記載したので、ぜひとも参考にして欲しい。（控えの選手はページ下枠外に記載）

監督ガチフォーメーション

アラミス監督　現在のガチフォーメーション

マラドーナ（08-09/KOLE）　C・ロナウド（10-11/WSA）
カカ（07-08/WMVP）
エインセ（08-09）　M・ディアッラ（07-08）　L・ディアッラ（08-09）
アルビオル（06-07）　F.カンナヴァーロ（06-07/WMVP）　ペペ（07-08）　セルヒオ・ラモス（08-09/BE）
カリッソ（07-08）

ミルキーウェイ監督　現在のガチフォーメーション

C・ロナウド（10-11/WBE）　ウェア（02-03/ATLE）
カカ（07-08/WMVP）
シャビ・アロンソ（05-06）　エムビア（10-11）　エインセ（11-12）
チアゴ・シウバ（09-10）　プジョル（05-06/BAN）　ピケ（10-11/SP）　イバノビッチ（10-11）
デ・ヘア（11-12）

ブータン監督　現在のガチフォーメーション

C.ロナウド（10-11/WBE）
クライファート（02-03/LE）　ロナウジーニョ（05-06/WMVP）
エインセ（11-12）　フラミニ（09-10）　シャビ・アロンソ（05-06）
アビダル（05-06）　デサイー（02-03/LE）　アルビオル（06-07）　プジョル（05-06/BAN）
ベナーリオ（09-10）

ルイス・グスタボ（11-12/RE）　ロベルト・コバチ（05-06/RE）　●ブータン監督　ティエリ・アンリ（11-12/RE）　ミヒャエル・バラック（11-12/RE）　ペペ（07-08/RE）　ラサナ・ディアッラ（08-09/RE）　クラウディオ・タファレル（01-02/RE）



パリィさんの白カード回顧録

思い出深い『08-09』から素敵なカードを紹介

C.ロナウド（MVP）をプレイ初日に引いたこともあり、個人的に思い出深い『08-09』から当時名を馳せた4名を選出。特にこのバージョンのリヨンは優良カードの宝庫で、ほかにもマクン、アブドゥルカデル・ケイタ、グロッソなどが登場している。ベナユンはまだまだパワーサッカー全盛だった当時のプレミアリーグでキレッキレのテクニカルドリブルを披露していて、本作でもその通りの能力が再現されている。リバプールではアッガーも優良カードとして名高い。そして長らく優良白カードの代名詞的存在だったJ.ロッシも紹介しておきたいところ。まさに「白カードとは思えない」決定力を誇っていました。『08-09』ではほかにY.トゥーレ、L.ディアッラ、ダゴベルト、なんかも有名です。個人的にはロドリゴ・パラシオのフリックナイフがカッコ良すぎて感動してました。また使おうかしら！



ジョン・メンサー

CB、SB、DHと守備的なポジションすべてをこなせるアンチスピードスター。現在ではエインセにその地位を奪われ気味だけど、当時は皆こぞって使っていたものでした。いまだ守備だけでいえば彼より強いのは……、アビダルくらいかも、と思ってしまうほど。



ジェレミー・トゥララン

中盤で相手のボールをクリーンに取ってしまうボール奪取能力に長けた大型MF。自分は左サイドハーフとして使っていましたが、ボランチとして使用する監督も多い模様。たまに雑なドリブルをする傾向はあったけど、高さもありCK時の得点源としても活躍します。



ベナユン

頑強な選手の多いプレミアリーグにおいて、細身ながら卓越したテクニックでリバプールに数々の勝利をもたらしたイスラエルのダイヤモンド。ちなみにチームスタイルはチャンスメイク。国籍的に連携がきついのは残念だけど、今でも最高峰のファンタジスタだと思っています。



ジュゼッペ・ロッシ

シュート、パス、ドリブルとすべての能力が高いため、非常に紹介しにくいちょっと困ったオールラウンダー。マンチェスター・Uに在籍した過去もあり、頑張ってユナイテッド系の選手との連携があるか調べたけど挫折した記憶が。最近のバージョンだとさらに活躍できそう。

この白き同期は俺だけを加速させる



マンモス丸谷の白カード回顧録

『Ver2.0』でも優秀なアタッカー4枚をピックアップ

U-5レギュレーションの全国大会されるということで、自分は「昔も強かったけど現Ver.の方が凶悪じゃね？」という選手を紹介。選手個々の長所は→で解説するので、ここでは"昔より強くなっている"選手を見つける自分なりの発掘方を紹介。アタッカーの場合、現実ではキープ力が高いのに昔の『WCCF』では何らかの理由（パワー orスピード不足、背の低さ）でボールを持てなかった選手はだいたいパワーアップ。DFの場合はそこそこパワーがあり、現実で戦術理解度が高いとされている選手が現Ver.と相性がいいっスね。残るMFっスがこれは現Ver.のカードに超優秀な選手が多いのであんまり調べてないっス。攻撃的なタイプならレジェス、ヘスス・ナバス、オビみたいなドリブラー、ボランチならロメウやフェルナンジーニョあたりは、過去の全白カードと比べてもトップに位置するカードだと思ってるっス。



ビンチェンツォ・モンテッラ

スタミナこそ1試合持たないレベルだが、元気なうちは圧倒的なスピードで裏への抜け出しやドリブル突破で決定的なチャンスを作り出し、正確なシュートで得点を量産。スーパーサブ特性も持っており、U-5チームの控えとしては申し分のない選手っス！



シルバン・ビルトール

カード化されたときはパッとしない印象だったが、現Ver.で使ってみると大活躍した驚きの1枚。左右どちらのサイドに置いても鋭いドリブルと正確なクロスを見せてくれる。シュートの威力もレアカードのFWなみで、エリア外からでも強引に点を奪えるっス。



ロビーニョ

『10-11』で猛威を奮った快速ドリブラー。動きのバリエーションは少なく、ボールを持ったらドリブルで突っ込むプレイばかりだが、それだけで敵の守備網を完全に破壊できた。『11-12』ではさすがに少し弱体化したが、白カードとしては最高レベルのアタッカーっス。



グティ

パサーとして期待すると肩すかしをくらうが、セカンドトップあたりに置くと高いボールキープ力と正確なシュートで活躍してくれるっス。スーパーサブ適正を持っているため試合途中での投入がベストっスが、数値のわりにはスタミナの持ちがよく、スタメンも可っス。

「何ッ!?」振り向いても見えない白き稲妻



たてしゅの白カード回顧録

またいつの日かこの男たちでブイブイ言わせたい!

古くはアッピアー、ダボ、アンデルソンにK.トゥーレ、近年ではママドゥとラスの両ディアッラ……。思えば『WCCF』で好まれる白カードは昔からボランチ、とりわけフィジカルに優れたブラックアフリカンが定番となっている感がある。そして現在では、ワールドトロフィのレベルが上がるとともにPKキーパーの需要も高まったことから、タファレルやブット、アッピアーティといった面々を見ない日は無いと言っても過言ではない。

だが、根っからの人マネ嫌いでヘソ曲がりの私、たてしゅとしては、今さらベタな人選をしても面白くも何ともない。そこで今回は権威ある本誌の誌面をお借りして、当時ほとんど見向きもされなかったものの、歴史の彼方に埋もれさせたくない珠玉の名手たちをご紹介させていただこう。こんな個性派がいるからこそ『WCCF』は面白いのだ！



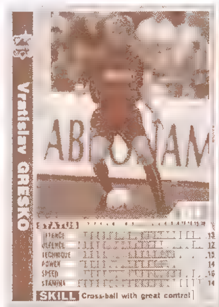
ゲオルゲ・ポペスク

スタミナ値が10しかなく、突出した能力が無さそうに見えることもあり使用者は当時から皆無。しかし、3バックのリベロを任せたら天下一品の実力者で、的確なカバーリングと正確なフィードで違いを生み出す。当時のマイ全白チーム不動の主将を務めた猛者だ!



クリスチャン・パヌッチ

サイドでもセンターでも機能する万能型で、プレッシングもカバーリングもソツなくこなせるのが魅力。ボール奪取後のキックも正確でオーバーラップのタイミングも絶妙、なおかつセットプレイ時は得点源にもなり、さらにロングスローが使えるのもオイシイ。



ヴラティスラフ・グレシコ

左足でアーリー気味に放つピンポイントクロス以外の長所は正直持っていない。しかし、それでも使いたいと思わせるだけの技を持つ職人肌の選手だった。『02-03』の時代、彼を使った速攻が対人戦でも面白いように決まったのは今でもいい思い出である。



ファン・ホーイドンク

空中戦に抜群に強く、決定力も白カードでは破格のレベル。試合終盤になると勝負強さが一段とアップする印象があり、負けているときのスーパーサブとしてまさに適任だ。鈍足だが巧みなフェイントで相手を幻惑し、排出当時は強烈な直接FKでも猛威を振るった。

まさに白の理屈を超越した神のカード



いちみやひろしの白カード回顧録

たまには全白チームを考えてみるのもいいかも

白カードの回顧録、ということですが普段黒カードを多く使っているため選考するのに難儀しました。見てもらえば分かりますが基本的に複数ポジションをこなせる選手を中心に、完全に自分の趣味で選んでます。ですのでこれを読んで実際に使って期待通りの動きを見せてくれなかったとしても責任は取れません！（スイマセン……）。スネイデルは自分が『WCCF』始めてすぐのころに使ってました。当時は6-1-3とかが流行してまして、目を閉じれば今でもクリンスマン、ドログバ、ルケにいいようにやられて負ける場面が鮮明に思い出せます。当時は白も黒キラも関係なく高い数字の選手を中心にチームを組み、バージョンが変わってキープレイヤーが出てきた事でそれまで見向きもしなかったような選手も使うようになりましたね。あ……あれ？白カードの話、ろくにできてない……？



ベスレイ・スナイデル

トップ下として必要なほとんどの能力を高い水準で兼ね備えるＭＦ。司令塔として起用すれば多くのチャンスを演出してくれることだろう。逆足でも強烈なミドルシュートを放つ事ができるところも好印象。前線の選手選考に迷っているならぜひ起用していただきたい。



ケビン・グロスクロイツ

前線ならばどこでもこなすユーティリティープレイヤー。細かなドリブルと正確なシュートが武器。チームスタイルのコンビネーションプレイも使いやすく、スタメンでなくともチームには必ず入れておきたい一枚。余談だが、現実ではサイドバックまでこなして見せた。



ミゲル・アングロ

長らくバレンシアで活躍をした選手。前目なら中央でもサイドでも高いレベルでプレーする事ができる。ボールを持ちすぎず、周囲と連携して相手ゴールにせまるさまは見ていて面白い。ＭＦ表記ではあるが元来はＦＷの選手。２トップの一角として使うのもアリかも。



ハビエル・サビオラ

異常なほどのドリブル突破と決定力でＷＣＣＦで一世を風靡した一枚。スタメンで使うには少々スタミナが足りないが、ＳＳ適性があるためむしろベンチスタートで使うのが正解。後半から投入すれば高確率でスーパーサブ能力が発動。チームを勝利に導く。

見せてくれ、畏れ讃えられたお前の疾駆を



「WCCF親子」のいちみや先生、熱筆!!

今日もごゆるり『WCCF』道場へようこそ！

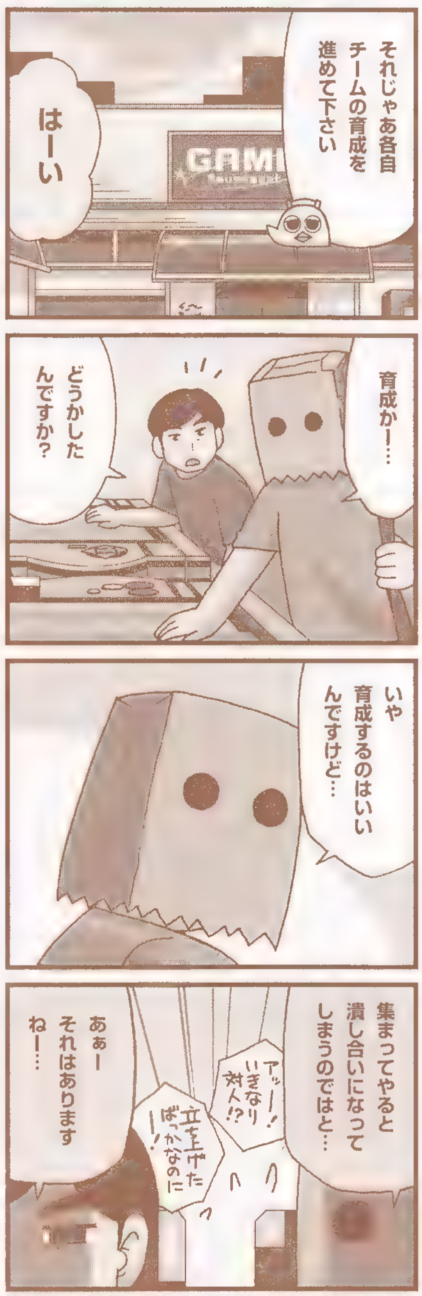
今日もWCCF!! すこぶる晴天日記

暗殺のパリィ



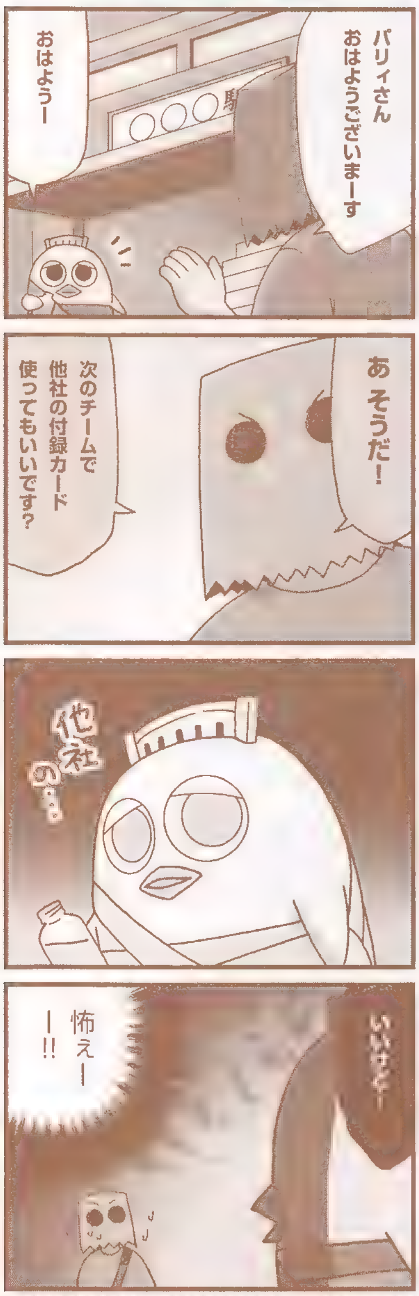
■フレンド来訪……WCCF.NETで登録したフレンドが練習を手伝ってくれることも。

新Ver.希望



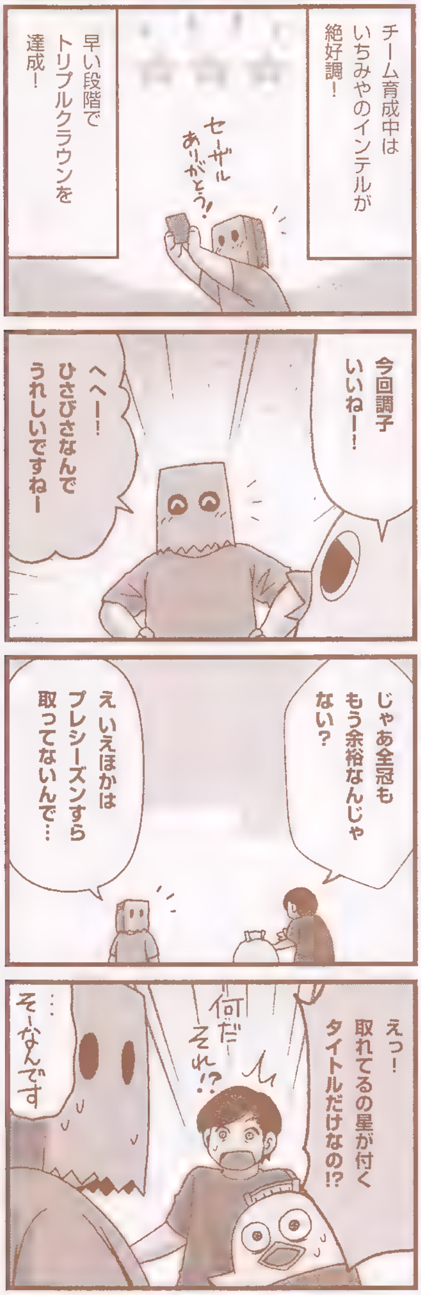
■潰し合い……特にレギュラーリーグの対人戦を指す。星の貸し借りは八百長じゃありません。

ビジャ強いよ



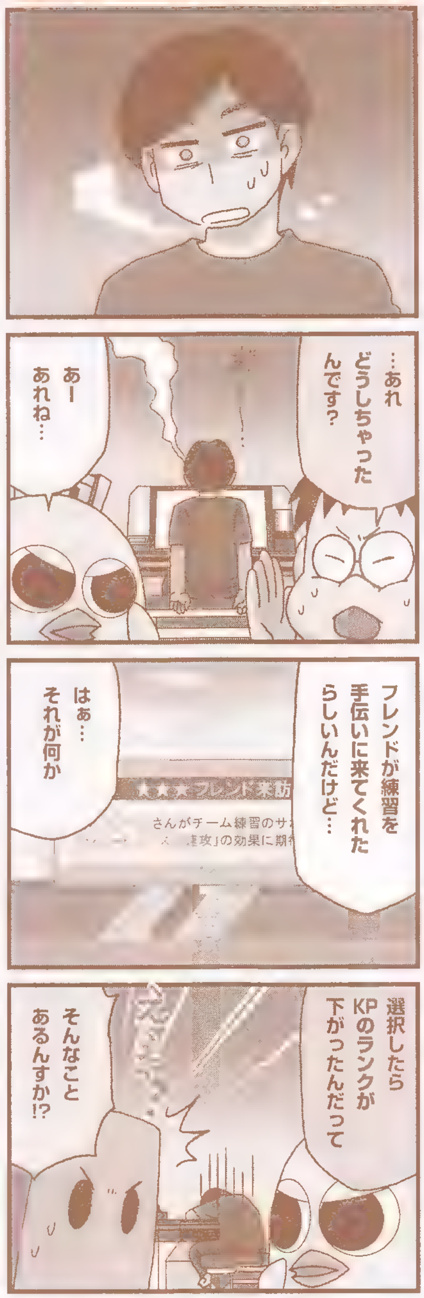
■付録カード……今号にも付録カード付いてます！

ステッラ



■ステッラ……エンブレムの脇に付いている星。通常タイトル数を表すが、リーグによっては仕様が厳密に規定されていることも。

奥深き育成



■KPランク……チームスタイルのレベルの別称。キープレイヤーランク。

名は体を表す



■なっしー……千葉県船橋市の非公認マスコット、ふなっしーがよく使う語尾。パリィさんの語尾は先月まで「だなも」だった。

いちみやひろしの「こんなチーム作ってます」



パラメータ合計数が81の選手だけを集めて組んだチーム。トリスタンのスタミナが少ないのでスタミナを上げないと……。ベンチはパヌッチ、モレッティ、S・デ・ヨング、スアレス、パウレタ。

ポジション	チーム名	選手名
GK	アヤックス(10-11)	マールテン・ステケレンブルグ
DF	リバプール(07-08)	スティーブ・フィナン
DF	ユベントス(01-02)	チロ・フェラーラ
DF	パルマ(02-03)	マッテオ・フェラーリ
DF	フェイエノールト(08-09)	ティム・デ・クレル
MF	バレンシア(10-11)	メフメト・トパル
MF	バイエルン(06-07)	アンドレアス・オットル
MF	PSV(04-05)	ヨハン・フォーゲル
MF	ベンフィカ(10-11)	ニコラス・ガイタン
FW	デポルティボ(04-05)	ディエゴ・トリスタン
FW	アヤックス(05-06)	マウロ・ロサレス

いちみやひろし

[illegible]ジャの成[illegible]今[illegible]を[illegible]ませている。著作は[illegible]パロディなど多数。



使う側も受ける側も意識改革！

鉄砲隊の威力とは!?

瞬間火力は全兵種トップクラスの鉄砲隊。ここでは、その火力の秘密と対策法について学んでいこう。

戦国大戦 -1590 葵 関八州に起つ-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発 売 日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

鉄砲隊を攻略してワンランク上の戦を目指そう！

バージョンアップのたびに仕様が変更となることの多い鉄砲隊。稼働中のVer.2.1Aでは、鉄砲隊専用特技の〈狙撃〉、〈車撃〉に調整が入り、少々陰を潜めた形となった。

しかし、変更点を意識し効果的に運用することができれば、まだまだ戦場の主役となれる可能性を秘めている！

ここでは、鉄砲隊のダメージに的を絞って、より詳しく解説していくので、じっくりと知識を深めて、自分のデッキや、対戦相手への対策として役立ててほしい。また、後半は鉄砲隊への対策を、鉄砲隊と戦い続けてきた猛者「魔法のランプ」主君のインタビューとして紹介。使う側も、使われる側もこれを読んでワンランク上の戦を目指そう！



前Verでは鉄砲隊関連の武将が猛威を振るった 果たして復権はなし得るのか!?

其・鉄砲隊の心得 その壱　Ver.2.11の鉄砲隊基本情報を振り返る

まずは鉄砲隊の性能を改めて見直してみよう。特にリロード速度やダメージ量は本作を長い期間プレイしていると「何となく把握しているつもり」になりがちな要素だが、バージョンアップでの変更を見逃しがち。鉄砲隊は特技や計略を考慮して臨機応変に運用法を変化させることが多い兵種なので、基本要素ではあるが、効果的に運用するために、ぜひとも覚えておきたい。

特技別のリロード速度と発射可能回数

Ver.2.11での鉄砲隊固有特技〈狙撃〉、〈車撃〉の調整後、鉄砲隊でも特技によって時間内に発射可能な射撃回数に大きな変化が見られるようになった。体感しているプレイヤーも多いかと思われるが、ダメージとの兼ね合いも考えると、このVer.では黄色ロックの射撃が効果的なケースが多いといえる。

ロック色	10カウントの射撃回数
白色	約4.5回
黄色	約4回
赤色	約3回
白色（車撃）	約4回
黄色（車撃）	約3.5回
竜騎馬隊	約2.5回

各種攻撃方法との射程距離を把握

各種攻撃方法との射程距離を見ていこう。鉄砲隊と同じく遠距離攻撃を得意とする弓足軽は、約カード0.5枚ほど射程距離が長い。操作が追い付かなく、鉄砲隊の動きを止めてしまうと一方的に遠距離攻撃を受けてしまうので注意が必要だ。逆に槍足軽の攻撃範囲に対しては約カード2枚分のアドバンテージがある。正面から最短距離で向かってきても黄色ロックの射撃が十分間に合うので、落ち着いてロックをして射撃を繰り出そう。



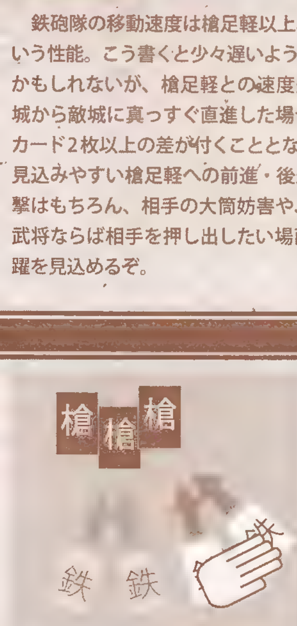
移動速度も機敏

鉄砲隊の移動速度は槍足軽以上、弓足軽未満という性能。こう書くと少々遅いような印象を受けるかもしれないが、槍足軽との速度差は大きく、自城から敵城に真っすぐ直進した場合、最終的にはカード2枚以上の差が付くこととなる。ヒット数を見込みやすい槍足軽への前進・後退しながらの射撃はもちろん、相手の大筒妨害や、統率力の高い武将ならば相手を押し出したい場面でも大きな活躍を見込めるぞ。

ロックの対象と操作方法

鉄砲隊は一体の相手武将にまとめて射撃を繰り出す方がダメージ効率がいい場面が多い。二部隊以上の射撃を一体の相手部隊に集中させたい場面では、鉄砲隊の射線を集中させながら複数部隊をまとめて操作すると集中しやすい。

そこで重要になってくるのが操作方法と目標への射撃だ。射撃のターゲットは基本的に操作するカードの正面から最も距離が近い相手部隊に向くこととなる。その近い相手が攻撃したい相手ならばいいが、ターゲットを変更したい場合は、カード正面の角度を狙いたい武将に向ける。しかし、それでも変更できないようならば、範囲外に出たり、カードを大きく反転させるよう操作して一度ロックを外し、再度相手を狙うと別の相手にターゲットを移動させやすいはず。逆に射程距離ギリギリでは、相手が少し後退しただけで、ロックが外れてしまうので、赤ロックの際は、あまり離れ過ぎないよう注意したい。



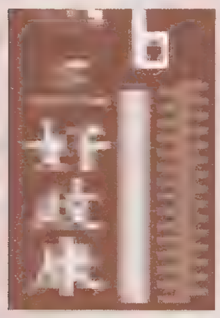
一般的なデッキでは、当然ながら鉄砲隊だけでなく、ほかの兵種も操作しなくてはならない。二部隊以上の鉄砲隊が入ったデッキでこちらが散開する必要の無い場面では、片方の手でまとめて操作し、片方はフォローする槍足軽などを操作したい。

真・鉄砲隊の心得 その弐

最大のウリ！ 鉄砲隊の威力とは!?

状況によるダメージの変化

鉄砲隊の強みのだいご味ともいえるのが、集中砲火による瞬間火力の高さ。ここでは、武力・ロック色・ヒット数とダメージの関係性について掘り下げていこう。まず、鉄砲隊の射撃によるダメージは、ヒット数が増えれば増えるほど1Hit当たりのダメージが多くなることに注目してほしい。これらを考慮すると鉄砲隊によるダメージをデッキの主軸として考えるのであれば、複数の鉄砲隊を採用していきたい。また、ロック色によるダメージ量の変化も大きく、白色から黄色へ変わるのに必要なカウントはごくわずかなので、やはり通常時は黄色以上の状況で射撃をするのが効率的といえる。



その際、白から黄色に変わる直前に発射すると白色として判断されることもあるので、余裕のある状況では完全に黄色になってからの射撃が安定だ。

今回の企画でのダメージ計算は、取材環境のほぼ限界、3.3%（兵力の1/30）を軸に計算している。

武力６の相手に対しての独自ダメージ値の変化（%）

鉄砲隊の武力とロック色	1Hit	5Hit	10Hit
武力2 白色	3.3※A	11.55	36.3
武力2 黄色	3.3※A	**21.45**	59.4
武力2 赤色	3.3※A	26.4	69.3
武力5 白色	3.3※A	**21.45**	56.1
武力5 黄色	4.95	33	75.9
武力5 赤色	4.95	34.65	85.8
武力7 白色	3.3※A	26.4	66
武力7 黄色	6.6	34.65	89.1
武力7 赤色	6.6	37.95	**100.65**
武力10 白色	6.6	37.95	79.2
武力10 黄色	8.25	42.9	**102.3**
武力10 赤色	8.25	46.2	113.85
武力13 白色	6.6	37.95	**99**
武力13 黄色	8.25	47.85	118.8
武力13 赤色	8.25	54.45	132

※A：今回の測定限界が3.3%のため、同一の数値となっているが、厳密には、武力が低くとロック色が白に近づくほど低い数値になっていると思われる。

5hit時のダメージ量順

鉄砲隊の武力とロック色	5Hit
武力2 白色	11.55
武力2 黄色	21.45
武力5 白色	21.45
武力2 赤色	26.4
武力7 白色	26.4
武力5 黄色	33
武力5 赤色	34.65
武力7 黄色	34.65
武力7 赤色	37.95
武力10 白色	37.95
武力13 白色	37.95
武力10 黄色	44.55
武力10 赤色	46.2
武力13 黄色	47.85
武力13 赤色	54.45

5Hitのダメージを順番に並べると白ロックの低さが目立つ。

真・鉄砲隊の心得 その参

Ver.2.11 注目の鉄砲隊武将

ここでは、現在稼働中のVer.2.11における「鉄砲隊の能力を強化する計略」を持つ編集部注目の鉄砲隊武将を紹介していこう。ほかにも、鉄砲隊には部隊全体を対象とする全体強化計略を持つ武将も多く、計略を使用しないいわゆるスペック要因としての採用も効果的なので、いろいろなパターンを模索してみよう！



【1.0SR】織田信長や、【SR】長尾政景のように、鉄砲強化系以外の計略を持つ武将たちにも扱いやすい武将は多い。



【SR】池田恒興

三つの特技はいずれも鉄砲隊と相性が良く、計略も、日輪ゲージ消費1でも10発フルヒットさせれば武力6の武将を撤退に追い込める。



【UC】鈴木孫六

〈狙撃〉は少々弱体化したものの、士気3で約18カウントの間、射撃回数が2回増える計略は強力。ヒット数によるダメージアップの恩恵を受けやすい。



【SR】池田せん（宴）

コスト1.5の鉄砲隊としては優秀なスペックで、計略「魅惑の銃弾」は陣形や、ギリギリの兵力で引き返す相手に対して絶対的な強さを見せる。



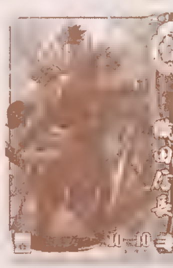
【SS】雑賀孫市

全国ランキング一位の真と偽主君も愛用している武将。二部隊に武力低下を伴う射撃が可能な「二連八咫烏」は、近距離で一部隊に対して10ヒットさせれば、黄色でも武力9の武将を一回で撤退させることが可能だ。自城の守りで使用する場合は、カードを押さえながら自城に戻すよう操作すると、城に入る直前に射撃が可能となる場面が多い。



【SR】酒井忠次

全Ver.で猛威を振るった武将だが、まだまだ現役！ ヒット数によるダメージアップが大きいことを考慮すると、紅葵点灯時の「黄色ロックの短時間で、ノックバック伴う10回の射撃」は非常に強力だ。翠葵点灯時の「射撃時に旋回が可能となる」という効果は逃げる部隊を追いかけて射撃が可能となるが操作が独特なので、群雄伝などで練習しよう。



【1.2SR】織田信長

コストが3.5と少々重いものの、武力10、統率力10の鉄砲隊は壁役としても活躍してくれる頼もしい存在。計略による鉄砲の回復速度も非常に早く、10カウント中に余裕を持って8回もの射撃が可能だ。効果時間も20カウントと非常に長く、武力もプラス2。また、ほかの武家でも計略の対象となるので、ほかの武家から優秀な鉄砲をスカウトしても良い。

真・鉄砲隊の心得 その四　受ける側の鉄人!?　魔法のランプ主君なりの対策とは!?



―今回は鉄砲を受ける側の代表として、魔法のランプさんなりの対策などを教えてください！

魔法のランプ（以下、ランプ）　確かに鉄砲は使えませんが、受けるのは慣れてますんで任せてください！　ってのも何かおかしくないですか（笑）。けれど、鉄砲隊は稼働当初から苦手意識があるので、対策は考えてきました。とりあえず〈気合〉持ち武将を必ずデッキに採用しています。最近のデッキだと【R】足利義輝（※1）がそうですね。足軽は移動が素早く動き続けていれば鉄砲を避けられるし、スペックもいいので、理想のカードなんですよ。今は開幕の鉄砲は必ず【R】足利義輝で受けるようにしています。それ以外でも、〈気合〉持ち武将なら鉄砲がリロードしている間に確実にこちらも兵力を回復できますし、どんなデッキでも開幕は必ず〈気合〉持ち武将で受け止めて、その間にほかの部隊でラインを上げるのは有効だと思います。これは『戦国大戦』初期からあった考えなんですが、どんな対策より一番結果を出せている気がします。

―確かにランプさんのデッキは、足軽や〈気合〉持ち武将が必ず居る気がしますね。

ランプ　そうですね。特に個人的には鉄砲対策としての〈気合〉の評価は高いです。鉄砲対策限定の特技として〈盾槍〉もありますが、武力がそこそこ高い〈気合〉持ち武将で射撃を受ければ、相手のリロード中の回復で〈盾槍〉のダメージ軽減率と同じくらいの効果があると思います。

―鉄砲隊が居る部隊を相手に「攻める」場面で注意していることはありますか？

ランプ　相手の射程に槍足軽が先に入ってしまった場合は、相手のターゲットを変えさせるために一度、騎馬隊などでけん制して相手の鉄砲隊を下げさせて、槍足軽との距離を離し、騎馬隊にターゲットが来るよう立ち回ります。鉄砲隊が多い相手に対して攻め上がる際には、単調な動きにならないようにして、相手の操作量を増やさせることも意識していますね。これらが成功して騎馬隊にサーチが来ているであろう場面では、騎馬隊の後ろに槍足軽などを配置しないことも意識してますよ。せっかく騎馬隊で鉄砲を避けても、流れ弾で槍足軽がダメージを受けたら意味ないですから。騎馬隊でサーチを拾えたら、メイン部隊から離れた画面端から攻め上がることもあります。

―そういえば、ほかのランカーさんたちから、鉄砲対策の計略も入れているとお聞きしました。

ランプ　全国対戦で良くマッチングするプレイヤーさんは、もうほとんどの人が気付いているっぽいですが、【R】足利義輝は計略でも鉄砲隊と戦えるんですよ。僕のデッキは直接攻城がメインなんで攻めるときも局地戦が多くなります。そうなってくると相手も当然、コスト2の足軽の攻城はダメージが大きいので【R】足利義輝を止めにきます。そこで鉄砲隊が出てきた場合は、射撃をすると動きが止まるんで「秘剣一之太刀」を1カウントチャージして黄色にし、斬撃で倒せることが多いですね。当然ですが、チャージ計略は動いている相手に当てにくいので鉄砲隊だと射撃を見てから計略を使えるので対処しやすいんですよ。【R】足利義輝に限らずチャージ斬撃系は鉄砲隊に対して有効な計略だと思うので、僕みたいに鉄砲が苦手な人は試しに使ってみても面白いかもしれませんよ。

―鉄砲を避けるときの注意点はありますか？

ランプ　いや～。鉄砲を避けるのって難しいですよね。一応、相手の射撃に対して90度の方向で動いたり、カットイン避け（※1）も少しは意識していますが、難しいので「一番いいライン」で避けるよう意識しています。全弾回避はできるけど真後ろに下がるくらいなら、多少当たっても前に出ます。これは個人的な考えかもしれませんが、もう二発当てられるくらいで前に出れるならおいしいなって思っています。僕もそうなのですが、鉄砲隊を苦手だと感じている方々は、直接攻城を取りにいくデッキを使用していることが多いと思います。このタイプのデッキは、敵城にたどり着けば強いはずなので、ラインを上げる際には、攻城役となる槍足軽以外の兵種ならどんどんラインを上げてサーチを拾いに行ってもいいのではないでしょうか。僕の感覚では、鉄砲隊のリロード中に槍足軽がカード二枚弱は前に出られるはずです！

―受ける側としての鉄砲隊の強みとは、どんな要素だと思いますか？

ランプ　当然ですが、自分の兵力を犠牲にしてダメージを取る乱戦などと違い、遠距離から一方的に攻撃できる点ですよね。しかも弓足軽とは違い、瞬発力が高い。弓足軽が相手の場合は極端な話、兵力が50%くらいでも撤退するタイミングが分かりやすいので攻め上がることもありますが、鉄砲隊が二部隊以上居る場合は体力が50%以下の場合は絶対に引き上げちゃいます。この制圧力が最大の強みな気がしますね。ほかにも、真と偽主君とか、うまい鉄砲使いの方々などは、鉄砲を撃ったらすぐ乱戦をしてきて、リロードが終わるころには離れているという立ち回りを良く見掛けます。これができれば本当に強力な兵種になると思います。僕はできないですけど（笑）。

―それでは弱点はどんな要素だと思いますか？

ランプ　これも当然ですが、速度上昇系には圧倒的に不利ですよね。後は、操作量が多いことも弱点なのではないでしょうか。ランカーさんたちでも鉄砲隊が三部隊以上居るデッキでは、とまどっている場面も見掛けますし。なので、こっちがうまく荒らせれば、相手もグダッてくれることが多いはずです。もちろん僕もグタグタになりますけどね。うまくいった場合は、あまり当たらなかったり、白色ロックになったりと助かる場面も出てくるはずです。なので、鉄砲隊は二部隊の編成が多いんですかね。

―最後に鉄砲隊が苦手な読者の方々に対してメッセージをお願いします。

ランプ　ゲスさん（ザ・ゲス主君）ともよく話しているのですが、僕とゲスさんのデッキには鉄砲隊が全然入らない「室町大戦」みたいになってます。そして、試しに使ってみても全然しっくりこなかったので、これからも鉄砲隊とは「対策法」という形でのみかかわることになりそうです。それでも何とか頑張っているので鉄砲隊が苦手なみなさんも、いろいろ試行錯誤をして、楽しく苦しみながら頑張りましょう！

――貴重なアドバイスをありがとうございました。

※1オススメ鉄砲武将 【R】足利義輝

[illegible]

※2計略で相手の鉄砲を回避

[illegible]

宴武将が続々登場！　新たな戦力を使いこなせ！

開催中のスタンプキャンペーンで【宴】甲斐姫をゲットしよう！



この夏の甲斐姫はイラストも計略も新しい！

夏も終わりが近づく中、あの人気武将がイラストを新たにして浴衣姿で宴武将として登場！　スペックは平均的ながらも、北条家にとってはありがたい〈魅力〉の特技を持つコスト1.5の槍足軽。優秀なサブ計略要員でもあるため、既存デッキの能力の底上げが可能だ。

その計略は、いわゆる「火牛の計」に似たもので、範囲内の敵すべてにダメージを与えて吹き飛ばすというもの。計略の威力自体は、必要士気が少なめということもあり控えめだが、（統率力1の武将でもギリギリ満タンから兵力が残り、統率力2の武将だと、3割ほど残る。統率4の相手になると、兵力の減少は2割ほど。統率アップの家宝を装備させると統率力1の武将が確実に倒せる）横幅の長い長方形で範囲が広い。

必要士気5で吹き飛ばし効果がある点がとにかく優秀で、発射直前の大筒の防衛や最後の虎口防衛で間違い無く活躍してくれるだろう。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
北038	【SR】北条氏政	2.5	騎馬隊	8	7	柵 魅	孤塁の采配(6)
北014	【UC】富永直勝	2	槍足軽	8	3	盾	青備えの双陣(4)
宴038	【SR】甲斐姫	1.5	槍足軽	5	5	魅	忍の大華(5)
北021	【UC】北条氏照	1.5	騎馬隊	5	3	柵	如意成就(5)
北035	【C】太田氏房	1.5	槍足軽	6	4		久野口の夜襲(3)
			合計	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

このデッキについて

「孤塁の采配」をメインに、統率力の低い敵相手や、少ない士気で大筒や虎口の防衛をしたいときに「忍の大華」を使うデッキ。さらにもう一手欲しいなら、思い切って【UC】富永直勝を【SR】北条氏直にしてもいい。

獲得できなかった第五弾「伝家の懐刀」の宴武将は、戦国屋でゲット！

キャンヘーン中に先行で配布された宴武将。こちらはすぐに戦国屋で入手可能になるぞ。どの武将も、戦術に一手加える、あるいは主力として優秀な武将ばかり。ぜひともデッキに投入してその力を実感してほしい。また、それぞれを使う上での性能とポイントもここで解説しておくので、未所持、あるいはこれから使う人は参考にしよう。



デッキの幅を広げる計略を持ちつつ、スペックも優秀な武将が多い。新たな風が戦場に吹き荒れる！

【SR】島津歳久

必要士気が10なだけあり計略の効果は凄まじく、撤退している武将は即時復活するため、【宴SR】島津歳久以外を撤退させてのカウンターが強力な戦術となる。【SR】島津義久など、采配を使う武将と一緒にデッキに入れ、状況に合わせて計略を使い分けるといいだろう。



【SR】伊達成実

とにもかくにもスペックが優秀。逆計に成功すれば、武力+6、射程も2倍近くと必要士気4としては十分な効果。迎撃されない点を生かし、相手の武力がそれほど高くないときは、強引に乱戦で相手の兵力を削るのもアリ。武力アップ家宝と併用して効果を上げたい。



【R】鬼小島弥太郎

統率力は低いが計略の効果が長く、計略終了時に士気が4たまるので、士気フロー対策としても使える。その、射撃で槍を消す効果は、鉄砲のヒット数で効果時間が変化し、1ヒットではほとんど消えないので注意。フルヒットで約1カウントほど槍を消せるぞ。



【R】お梶の方

コスト1.5で翠葵の計略が使える騎馬隊はこの武将のみ。その効果時間は20カウントほどと非常に長く、蒼・紅葵の三葵計略を使う武将と併用するだけでなく、単体としても優秀。【SS】徳川家康と同時に使えば、「結束の陣」の効果時間を12カウント近くまで伸ばすことも。



【R】長宗我部盛親

味方すべてが戦兵になることで真価を発揮する武将なので、【R】長宗我部元親との併用がオススメ。計略の効果時間はわずか3カウントと短めだが、必要士気が少ないので、マウント時や、急ぎ城に戻って防衛をしたいときなど、咄嗟の場面で力になってくれる。



CODE OF JOKER

攻略後半戦！　属性ごとの知識を蓄えよう

色別の戦略

記事の後半では、より踏み込んだ内容に突入。4種類ある属性（＋無属性）について、属性別の特徴やユニット分布、弱点、相手にしたときに警戒すべきカードなどを、多方面から解説していこう！

赤の戦略　逝くときは前のめり！

赤属性は、アタック時にBP上昇などの効果が発動するユニットが多く、基本的には常に攻め続けることで真価を発揮する属性だ。直接ダメージ手段が豊富で、発動のトリガーも攻撃時、OC時、フィールドに出たとき、プレイヤーアタック時と多彩！


【不知火亜式】

●軽量ユニットを除去する能力が高い

【蛮王ベリアル】、【アーマーブレイク】、【アースクエイク】などのダメージ手段が多彩。【ランサー】は1,000ダメージながら、繰り返し使えるのが魅力。CP0～1の軽量ユニットを並べるデッキにとっては、かなり厄介な敵となる。

●トリガーカードを破壊できる

赤属性は、相手のトリガーゾーンにあるカードを破壊できる唯一の属性だ。該当カードはインターセプトの【ダインスレイフ】、ユニットの【ヘルハウンド】、進化ユニットの【魔槍のリリム】。デッキに応じてお好みのものを投入しよう。

ユニット分布

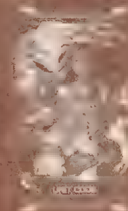
赤属性のユニット分布は、CP4に4体集中しているのが特徴。平均CPは全属性中で最も高く、メインカラーにすると重くなりやすい。厳選すれば優秀なものがそろうので、2色以上で組むといい！

BP／CP	0	1	2	3	4	5	6	7
7,000					1		1	
6,000				1	1			
5,000					1			
4,000			1					
3,000		2	1	2				
2,000					1			
1,000	1							

◆平均CP／2.85　平均BP／4076.9

赤の弱点　高BPユニットにはお手上げ!?

赤属性の弱点は、長所でもあるダメージ手段が関係する。敵ユニットを除去するには直接ダメージしか無く、これは軽量ユニットにはめっぽう強い代わりに逆に高BPのユニットは戦闘を介するか、複数のカードを使わないと排除できない。


【リーフィア】

ユニットの平均BPが高い緑属性を苦手とする。序盤に登場する【リーフィア】はその筆頭といえる。【ナチュラルフルーツ】による強化にも弱い。

赤いインターセプトの可能性

トリガーゾーンに赤いカードがある場合、真っ先に警戒すべきは【アースクエイク】。BP2,000以下のユニットは、ダメージを与え合う前にすべて排除されてしまう。その裏読みに【ニードルヘル】があるが、こちらは対象が1体のみで、BP6,000以上は焼き切れないため、過度に警戒する必要は無い。


【アースクエイク】　CP2

要注意度
★★★★★

赤のインターセプトカードでは、ブロック時に使える唯一のカード。CPが4以上あるときは、2枚連続で来る可能性も考慮しよう。


【[illegible]】　CP0

要注意度
★★★

攻撃時のみだが、BPが3,000アップ。【不可侵防壁】の枚数では勝っていても、赤いカードが交ざっているときには油断できない。

黄の戦略　行動権を剥奪せよ！

サイズは小粒ながら、行動権を操作したり、手札へ戻したりといった、ダメージや破壊とは異なる方法で敵ユニットを無効化する手段に長けている。それがそのまま戦略につながり、行動権を奪いながらの速攻スタイルが黄属性の攻め方となる。


【タイタンの鉄腕】

●行動権を消費・回復するカードが豊富

【湖畔のアリエス】、【九尾の妖狐】、【タイタンの鉄腕】、そして【ジャッジメント】と、相手ユニットの行動権を消費するカードが豊富にある。また、行動権を消費した敵へのダメージ、味方ユニットの行動権回復などの変化球も自由自在。

●相手ユニットを手札に戻せる

相手ユニットを手札に戻せるのも黄属性ならでは。場に出たときに1体戻す【ジャンプー】は、他色デッキに入ることもある優良ユニット。プレイヤーアタックからの【エンジェルフェザー】も意表を突きやすく、相手の展開速度を大幅に落とせる。

ユニット分布

黄属性のユニットは能力重視。平均CPが高めの割にサイズは小さい。【戦神・毘沙門】は自分以外を全破壊する強烈な能力を持っているせいか、全カード中唯一のCP7となっている。

BP／CP	0	1	2	3	4	5	6	7
7,000								1
6,000				2	2			
5,000								
4,000			1	1				
3,000		1		1	1			
2,000		1						
1,000	1	1						

◆平均CP／2.77　平均BP／4000

黄の弱点　直接戦闘は苦手

黄属性にはBPを変化させるインターセプトが無く、基本的に戦闘せずに攻撃を通していく。そのため、すべての敵ユニットの行動権を阻止できないと、とたんに攻めあぐねてしまう。特に、【逆転の大竜巻】もある緑属性は厄介な相手だ。


【不可侵防壁】

緑属性と戦うときに、常に警戒が必要なのが【不可侵防壁】だ。相手ユニットが1体でも立っている状態ならば、BPを増強される恐れがある。

黄色いインターセプトの可能性

黄属性のインターセプトは、行動権操作、バウンス、行動済みユニットへのダメージの三つに大きく分かれている。この中では行動権操作（消費）が最も厄介といえるが、対策できるカードは限られている。攻めと守りのバランスが重要だろう。


【エンジェルフェザー】　CP2

要注意度
★★★

プレイヤーアタックを許すと手札にユニットを戻される。ブロックできない場合はやむなしだが、相打ち以下ならブロックしてしまおう。


【ジャッジメント】　CP5

要注意度
★★★★★

CP5と大振りだが、【逆転の大竜巻】で返せないと終わる。ライフを守りつつ、敵ユニットの数を増やさせないように立ち回ろう。

青の戦略 破壊されてなんぼ!



【ストンヤトク口】

青属性は"破壊"がキーワードの一つ。相手ユニットを破壊することもできれば、破壊されることで発動する能力も豊富。また、相手の手札を破壊できるのも青属性の特徴。時間をかけてアドバンテージを広げながら、確実に勝利へ近付いていく。

●捨札操作に長けている

【ヴァイパー】や【マジックブック】など、捨札のカードを回収する手段が多く、アドバンテージを失いにくい。【スカルウォーカー】は本体ダメージを防ぎながら捨札回収と相手ユニットのクロックアップを促せ、青の戦略にベストマッチ!

●敵ユニットを直接破壊できる

BPに関係無く、敵ユニットを直接破壊できるのも青属性の特徴。自ユニット破壊に呼応する【エクトプラズム】、レベル2以上のみが対象の【ムーンセイヴァー】など若干条件は厳しいが、工夫次第で破壊できる状況をたやすく作り出せる。

ユニット分布

青の平均CPは緑属性と同一。サイズはさすがに劣るが、展開力は高い。なお、【ユーベル・ヘルメス】のBPは4,000だが、+5,000の能力は必ず発動するため、BP9,000として計算している。

BP＼CP	0	1	2	3	4	5	6	7
9,000				1				
8,000								
7,000								
6,000				2	2			
5,000								
4,000			1	1				
3,000			2					
2,000					1			
1,000	1	2						

平均CP／2.46　平均BP／4000

青の弱点 戦闘が起きないと真価を発揮できない!

青属性の序盤は【カラスマ〇〇】や【ニイラくん】でブロックしながらアドバンテージを失わず、相手をクロックアップさせて【ムーンセイヴァー】や【冥王ハデス】の準備を整えるのが基本。それが効かない直接ダメージ系カードは苦手!



【ラグレー】

BP1,000のユニットが役割を十分果たせなくなる。赤属性はほかにもダメージ呪文が多く、【アースクエイク】で一掃されてしまう恐れもある。

青いインターセプトカードの可能性

青のインターセプトは、破壊、手札破壊、回収、BP上昇、ライフロスと多機能。レベル2以上にすることが非常にリスキーに感じられるが、【実習生リーナ】ー【絶妙な挑発】などは引かれたら即打たれるので、あまりに動かないのは考えもの。相手のデッキの動きを読み、ときには攻めることも必要だ。



【エクトプラズム】

CP3

要注意度 ★★★★

相手にレベルが上がっていたら、真っ先に警戒すべきカード。【ヘルハウンド】などがあれば、そのタイミングに合わせて出したい。



【マークアーマー】

CP1

要注意度 ★★★★

頼みの【不可侵防壁】や【英雄の剣】を使わされることも。ライフロスでジョーカーゲージが予想外に早くたまるのも注意。

緑の戦略 高BPで対戦相手を圧倒!



【ナチュラルフルーツ】

緑属性のユニットはコストパフォーマンスに優れ、CPを回復するカードが多い。そのため、序盤から中〜大型サイズのユニットを高速展開していける。【鬼ブル】、【バルバトス】、【ナチュラルフルーツ】など、基本BPに干渉する能力が多め。

●ユニットのコストに対する平均BPが高い

緑属性はコストに対するサイズが魅力。実質的に1CPで5,000BPの【グラインドビートル】、生半可の攻撃はすべてシャットアウトする【リーフィア】などが代表格。前者は【ハッパロイド】とともに投入すれば、序盤の展開が安定する。

●ドロー能力、CP加速能力に長けている

緑属性は【ハッパロイド】に【ダルタニャン】、【ハウリング】など手札を補充する手段が多い。さらに、ただ手札を増やすだけではなく、【追い風】などのCPブーストも得意。これらを併用すれば瞬時に高CPのカードを使えるようになる。

ユニット分布

平均CPは全属性中最も低く、平均BPは最も高い。この時点で、他の属性のパフォーマンスを分ける。内訳は、コスト2以上はすべてBP5,000以上。これは同時に、緑ユニットの75%に相当する。

BP＼CP	0	1	2	3	4	5	6	7
7,000					2	1		
6,000				2				
5,000			2	1	1			
4,000								
3,000		1						
2,000								
1,000	1	1						

◆平均CP／2.46　平均BP／4467.5

緑の弱点 殴り合えない相手は嫌い!

緑は大型のサイズと、BPを上昇させるインターセプトを盾に、直接戦闘で優位を築いていくのが持ち前の戦闘スタイル。それをたやすく回避されると、かみ合わずに苦戦を強いられる。具体的には、黄属性の行動権消費やバウンスが苦手だ。



【ジャンプー】

【ジャンプー】の可能性を考えると、高BPのユニットを出しても全く安心できない。せっかくの【ナチュラルフルーツ】もムダになってしまう。

緑のインターセプトの可能性

最も警戒すべきは、CP0で攻防に使える【不可侵防壁】。【ハウリング】や【追い風】がブラフとして機能する場合もあり、攻守の判断には慎重さが求められる。【逆転の大竜巻】は黄属性へのカウンターになるが、あまりに恐れ過ぎず、使われることを覚悟して攻めた方がいい結果を生みやすい。



【不可侵防壁】

CP0

要注意度 ★★★

お互いに積み込んだインターセプトをすべて投入し、勝敗が決する形になりやすい。早めに使わせて数を減らすのも一つの手。



【逆転の大竜巻】

CP1

要注意度 ★★★★★

CPが1以上あるなら、可能性は常に留めておこう。攻撃した際のタイムラグで、持っているかをある程度な[illegible]

無属性の戦略と弱点

無属性のインターセプトカードは種類が多いが、比較的よく使われるものはBPが上昇する【リミッター解放】と【英雄の剣】の2枚。特に前者はBP+5,000という破格の上昇補正を誇るので、CP1以上の相手に要注意。



【パワーショーテージ】

先述の通り、BP2,000以下のユニットは戦闘前に破壊できるのがメリットだ。



【リミッター解放】

手札をすべて捨てるリスクは高いが、BP5,000アップは大きい。



【英雄の剣】

CP0が最大の長所。【不可侵防壁】では足りない場合に投入。

4Color
6Variation

2色デッキ紹介

ここでは、全組み合わせを網羅した2属性デッキ6パターンを、プレイ方針やキーカードとともに解説。自分なりにアレンジして使ってみよう。

40枚に個性を詰め込む!

新たに手に入れたカードでデッキを強化していく過程は、TCGの大きなだいご味。本作のカードはプレイ前のコイン投入時に2or5枚もらえるほか、センターモニターで100円3枚か300円8枚(R以上3枚確定)で購入できる。デッキは40枚ぴったりのカードで構築し、同じカードは3枚まで。100枚+αのカードを使った、デッキのバリエーションはぼう大だが、その中からここでは"2属性"というテーマで構築。具体的なデッキレシピを解説する前に、まずは大まかなデッキの分類をチェックしておこう。



登録できるデッキの数は、ランクの上昇とともに増えていく。C4で二つ目が、B5で三つ目がアンロックされる。まずはB5を目標にしよう。

主なデッキバリエーション

単色デッキ

【アワだっくん】



四つある属性のうち、一[illegible]で構築したデッキ。ユニットと進化ユニット、インターセプトの色が合わない事故がほぼ無いのが大きなメリットだが、汎用性は低め。

2色デッキ

【ハッパロイド】



二つの属性を組み合わせたデッキ。[illegible]2色で[illegible]のが長所で、単色よりも安定感がある。[illegible]ブーストとドローを緑に任せた、もう一色を加えるタイプが人気。

多色デッキ(3色以上)

【ヘルハウンド】



3色以上のデッキ。[illegible]インターセプトと進化ユニットのバランスが難しい。

特定のカードに着目

【[illegible]】



特定のカードを[illegible]実戦度を追求する過程で、主役カードが抜けやすい。

赤黄速攻

オススメキャラクター



焼いて、どかして、特攻せよ!

黄属性の行動権消費とバウンスで相手のユニットを無力化しながら殴る、いわゆる【ジャッジメント】デッキの亜種。赤の火力を併用することで、数の多い相手にも対応できるようにするのがコンセプト。基本的にはノーガードで全力で殴り続け、早ければ3ターン目、遅くとも5ターン目には勝負を付けるのが狙い。逆に、それ以上長引くと敗色濃厚となり、勝ちの目はかなり薄くなる。【戦神・毘沙門】と【蛮王ベリアル】は、重過ぎるので入れていない。実際に回してみると、ワンサイドゲームに非常になりやすく、先攻か後攻かで勝率にかなりの差が出る。展開にムラはあるものの、キレイに回った際には相手デッキとの相性に関係無く勝利しやすい。【インペリアルソード】は、1点余分に取れる局面なら迷わず使っていく。

■ユニット(23)	
ソートファイター	3
ランサー	3
拷問官アーテー	3
バルキリークララ	2
魔槍のリリム	2
アワだっくん	2
湖畔のアリエ	3
シャンフー	3
九尾の妖狐	2
■トリガー(8)	
サプライズボックス	3
新品の鎧	2
何でも屋の陳列台	3
■インターセプト(9)	
アーマーブレイク	2
インペリアルソード	2
アースクエイク	1
タイタンの鉄鎖	3
ジャッジメント	1

KEYCARD

【湖畔のアリエ】



[illegible]

【アーマーブレイク】



[illegible]

【タイタンの鉄鎖】



[illegible]

赤青コントロール

オススメキャラクター



2色の除去で場を制圧!

【バク・ダルマン】を手札で気長に育てながらOCを狙いつつ、【実習生リーナ】(or【冥王ハデス】)+【絶妙な挑発】や、【ミイラくん】や【カラスマドウ】のアタックorブロックからの【ムーンセイヴァー】などで敵ユニットを除去しながら、フィールドをコントロールしていく。隠れた主役は【堕天馬アルゲニブ】で、このユニットの攻撃が通るようになれば、臨機応変な対処が可能。除去用のインターセプトや【バク・ダルマン】を状況に合わせて回収しよう。

青の進化ユニットはCP4帯に集中しているため、少し数を減らしてCPの低い【ミイラくん】や【スカルウォーカー】を増やすのも手。【バク・ダルマン】がOCしたら、【蛮王ベリアル】もしくはジョーカーカードと同時に使い、敵フィールドを一掃して総攻撃を仕掛けたい。

■ユニット(23)	
バク・ダルマン	3
ランサー	3
蛮王ベリアル	1
ミイラくん	2
スカルウォーカー	2
カラスマドウ	3
ヴァイハー	2
堕天馬アルゲニブ	2
冥王ハデス	2
実習生リーナ	3
■トリガー(8)	
サプライズボックス	3
新品の鎧	2
何でも屋の陳列台	3
■インターセプト(9)	
絶妙な挑発	3
ムーンセイヴァー	2
ダーク・アーマー	1
エクトプラズム	2
マジックブック	1

KEYCARD

【バク・ダルマン】



[illegible]

【絶妙な挑発】



[illegible]

【ムーンセイヴァー】



[illegible]

赤緑ビートダウン

オススメキャラクター



山城 軍司

シンプルに焼いて殴る!

赤の火力とトリガー破壊、コストパフォーマンスに優れた緑ユニットの展開力とのブースト力を組み合わせた、スタンダードなデッキ。

基本的にはユニットを並べて、こちらのBPが勝っているならどんどん殴ってOK！【蛮王ベリアル】は最速で出していいが、オーバーライドできる場合にはレベル2で出すのがオススメ。【不可侵防壁】を中心としたインターセプト合戦を仕掛ける際には、【悪の覚醒】を含めて＋3,000のインターセプトが3枚はある状態が望ましい。さらに、【ヘルハウンド】などで相手のトリガーゾーンのカードを1枚割って突撃できれば理想的。相手が緋神 仁か鈴森まりねの場合は、ジョーカーゲージがたまる寸前で一度寸止めしよう。なお、相手のデッキが青いときは【アースクエイク】を有効活用しよう。

■ユニット(24)	
ソードファイター	3
ランサー	3
ヘルハウンド	2
魔槍のリリム	2
蛮王ベリアル	3
ハッパロイド	3
グラインドビートル	3
キャットムル	3
バルバトス	2
■トリガー(8)	
サプライズボックス	3
新品の鎧	2
何でも屋の陳列台	3
■インターセプト(8)	
悪の覚醒	2
アースクエイク	2
不可侵防壁	3
逆転の大竜巻	1

KEYCARD

【魔槍のリリム】



二つの能力は有益だが、相手によっては役立たないことも。そんなときは軽減用に使おう。

【蛮王ベリアル】



基本的には出せる最速のタイミングで出していく。勝利を呼び込むフィニッシャー。

【不可侵防壁】



戦闘が起きたとき、読み合いの中心になるカード。攻撃時に【悪の覚醒】と併用しよう。

黄青ビート・コントロール

オススメキャラクター



鈴森 まりね

青のサポートで息切れ防止

黄属性の戦略の中心となる、行動権消費カードを使った速攻スタイルを、青のカードでサポートするタイプのデッキ。青の役割は、厄介なユニットの除去と、捨札の再利用による息切れの防止。また、黄属性の力を借りて、"通れば強い"青のユニットでアドバンテージを得ることも目的の一つ。

具体的には【フレスベルグ】と【堕天馬アルゲニブ】で、前者は（状況によるが）【ムーンセイヴァー】の節約になり、後者は再度通すためのカードを回収することで、繰り返しアドバンテージを得られる。高速展開を旨とする黄属性と、ゆっくりと構える青属性はあまり相性がよくないようにも思えるが、お互いに苦手な部分を補強し合うことで、意外にかみ合う。若干スピードを落とし、除去を増やす方向へのチューンもあり。

■ユニット(23)	
湖畔のアリエ	3
ジャンプー	3
カイム	2
九尾の妖狐	1
戦神・毘沙門	1
ミイラくん	2
スカルウォーカー	2
カラスマドウ	3
ヴァイパー	2
フレスベルグ	2
堕天馬アルゲニブ	2
冥王ハデス	1
■トリガー(8)	
サプライズボックス	3
新品の鎧	2
何でも屋の陳列台	3
■インターセプト(8)	
タイタンの鉄鎖	3
ジャッジメント	1
ムーンセイヴァー	2
エクトプラズム	2

KEYCARD

【九尾の妖狐】



敵の前線をこじ開ける【タイタンの鉄鎖】持ち進化ユニット。CPが3と低いのも魅力。

【フレスベルグ】



BP6000は青の通常ユニットで貴重。特殊能力は状況を選ぶが、ユニット破壊なので強力。

【堕天馬アルゲニブ】



攻撃が通った際のアドバンテージが非常に大きい。黄属性の力を借りれば通じやすい。

黄緑ウィニー

オススメキャラクター



京極院 沙夜

緑の展開力で黄ユニットをバックアップ!

黄属性の戦略はいつの世も変わらないが、単色で運用するとユニットの線が細く、序盤の速攻を凌がれると息切れしやすい。そこで、サイズに優れた緑の力を借りて、より安定した展開力を狙ったデッキ。ユニットの構成は、概ねおなじみのメンツが並んでいるが、一部にアレンジを加えてみた。

まず、黄属性の3CP帯は不屈付きの【護符剣士ライマル】やナイスブロッカーの【リーフィア】が定番だが、アドバンテージを取れる【カイム】を採用。【バルバトス】はこのデッキでは貴重な単体除去カードなため、仮に手札に2枚とも来たとしても、オーバーライドはしないのが基本。スピードをとことん突き詰めたタイプに比べると展開はやや遅いが、緑属性が入ったおかげでミラーマッチにも耐性が付き、安定感は抜群だ。

■ユニット(26)	
アワだっくん	3
湖畔のアリエ	3
ジャンプー	3
カイム	2
九尾の妖狐	2
戦神・毘沙門	2
ハッパロイド	3
グラインドビートル	3
キャットムル	3
バルバトス	2
■トリガー(8)	
サプライズボックス	3
新品の鎧	2
何でも屋の陳列台	3
■インターセプト(6)	
タイタンの鉄鎖	3
ジャッジメント	2
逆転の大竜巻	1

KEYCARD

【湖畔のアリエ】



黄属性のデッキでは頻出ユニット。序盤でも終盤でも、いつ来ても役に立つのがいい。

【戦神・毘沙門】



ほかのユニットをすべて消し去るリセットボタン。【エクトプラズム】に要注意。

【ジャッジメント】



【逆転の大竜巻】を使われても甚大な被害は受けない。通れば勝ちなら迷わずに打とう。

青緑コントロール

オススメキャラクター



黒野 時矢

青の打たれ弱さを緑で克服!

青属性はボードコントロール力こそ高いものの、ユニットのBPが全体的に低めなせいで打たれ弱い。そのため、【ランサー】、【蛮王ベリアル】、【アースクエイク】などを擁する赤属性が苦手。直接ダメージで倒された場合、クロックアップしない（＝【ムーンセイヴァー】が打てない）ことも拍車をかけている。そこで、火力に強い緑属性に協力を仰ぎ、高BPの緑属性ユニットを大量投入！　打たれ弱さという弱点を克服して、赤に強い青デッキというコンセプトで構築した。

インターセプトでも戦闘を重視し、【ダーク・アーマー】と【不可侵防壁】を計5枚投入。青を含んでいるため除去能力が高く、厄介な敵ユニットはあまり残らないだろうと仮定。オススメキャラクターは黒野 時矢にしたが、山城 軍司も好相性だろう。

■ユニット(23)	
ミイラくん	3
カラスマドウ	3
ヴァイパー	2
冥王ハデス	1
ハッパロイド	3
グラインドビートル	3
キャットムル	3
リーフィア	2
バルバトス	3
■トリガー(8)	
サプライズボックス	3
新品の鎧	2
何でも屋の陳列台	3
■インターセプト(8)	
ムーンセイヴァー	2
ダーク・アーマー	2
エクトプラズム	2
不可侵防壁	3
逆転の大竜巻	1

KEYCARD

【カラスマドウ】



相手ユニットをクロックアップしつつ、【ムーンセイヴァー】を引くのが理想的な流れ。

【リーフィア】



ブロック時限定だが、CP3でBP8000の優良ユニット。インターセプトも多く、突破困難。

【エクトプラズム】



読まれていても対策しにくい。CP1でセットして【ダーク・アーマー】のブラフにも!?

得意距離ごとのセオリーを意識すれば、勝率アップ!?

ガンスリンガー ストラトス

■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：稼働中（2012年7月12日）
■使用基板：TAITO TypeX3

Text：age　協力：ADL

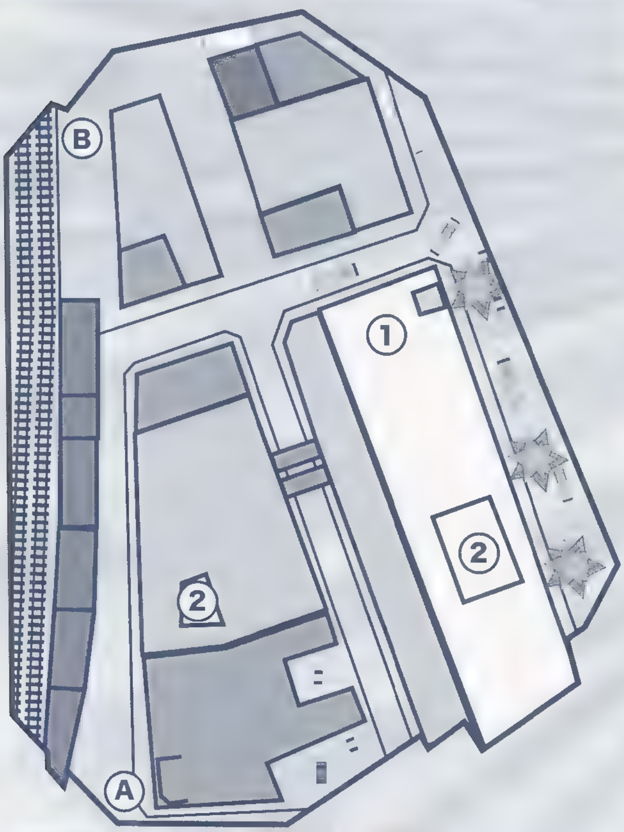
戦いは終わらず、進化は続く！

この号が発売された翌日には終了している第二回公式大会。このムーヴメントに後押されるよう、プレイヤーの戦術も日々進歩している。また、大会開催前に新ステージ千葉も公開され、日々激しい戦いが繰り広げられている。

今号では、その新ステージ千葉の紹介とワンポイント解説を掲載。また、既存のステージも、より有効な戦術や立ち回り方について解説するので、対戦に生かしてほしい。

さらに、多くの人が勘違いしそうな得意距離ごとの立ち回り方も解説するぞ！　対戦していて、うまくいかないときは簡単にやられてしまう、なぜか集中攻撃を受けてしまう、だれも助けに来ない……などなど、思い当たるふしがあったらこれらをしっかり確認して、自分の行動指針が間違っていないか考えてみてほしい。『ガンスリンガー ストラトス』は、まだまだ激しい戦いが続くのだから！

千葉ステージの戦い方を理解しよう！



ポイント①の攻防とは？

一番高くて開けた、このビル上での行動指針を理解しよう

千葉ステージ中央にある二つのビル、この地図で見て右側のビルは、左側のビルに比べ、やや高い建物となっている。これまで何度も解説してきたように、本作において高い位置をキープするのは非常に重要。そのため、射撃メインのキャラであれば、まず①のビル上に陣取るのが安定だ。

とはいえ、この千葉ステージはそれほど左右のビルで高さに差があるわけではないので、高いビルに登れそうにないときも、逆側のビルから落ち着いて攻撃するのが重要だ。

ここで焦って、ビルの間に落ちてしまわないように。また、①のビルに陣取ったときも、孤立したところを狙われそうなときは素直に後退したい。そこで無理をして、右側の道路に落ちると袋小路なので逃げられなくなってしまうぞ。

ポイント②の攻防とは？

[illegible]、ふなっしーの[illegible]。このメリットデメリットを[illegible]

ある意味千葉ステージの最たる特徴ともいえる各所に点在するふなっしーとその看板。この看板、一見して壊れそうに見えるが恐ろしく頑丈で、破壊できないオブジェクトとなっている。

この中は空洞で、キャラクターがすっぽりと隠れることも可能。そのため、遠距離からの攻撃をしのぎたいときなど、前後左右気にせず身を守れるので意外と便利。また、1落ち後に、前線となっている場所から遠いときも、隠れる場所として使える。ただし、上から襲い掛かられると逃げ場は無いので、敵が近くいるときには早めの離脱を心掛けよう。

あとは、ロケットランチャー、スタンロケットランチャーなど広範囲を攻撃可能な武器を使われると、隠れていてもダメージをくらう恐れがある。それらを持つ敵がいる場合は、この場所の使用は控えるといいだろう。



「第五回ストラトスパーティ!-天空祭- 千葉でやるなっしー」

[illegible]

人気ステージ戦術最前線攻略事情

キャラクターの武装に合わせた戦術や位置取りは、いうまでもなくステージによって細かく変化する。基本となる「相手の頭上を抑える」といった行動も、ただ盲目的に上を押さえれば勝てるというわけではない。

高位置を取る上で重要となってくるポイントが、射線が通るかどうか、である。高位置に陣取っても、攻撃できなければ意味が無い。それを踏まえた上で新たな戦術を紹介していこう。

天神

天神ステージの最高所ビル上をめぐる攻防に変化アリ!?
ビル上下の役割分担を意識し、戦況を有利に運ぼう!

天神は、登場してから一度スタート位置が変化しているのが特徴。それに合わせて、その戦術も変化している。

まず、大きなポイントになるのがステージ中央を見下ろせる高いビルだ。以前は、とりあえずこのビルの上へ、といった流れになりがちであったが、現在はどちらのスタート地点からも、このビルへ行くにはほぼ同じ距離になっている。

そのため、そこに無理に登ろうとしても、その間、下では人数的に不利な状況を強いられることも。まずは近くへ移動しつつ相手の動きを見て、登れそうなら陣取るぐらいでいいだろう。

また、上に陣取るキャラは複数である必要はない。このビルは非常に高いゆえに、その足元を攻撃するのがやや難しい。アサルトライフルなど、ビルから少し飛び出して、余裕を持って攻撃できるキャラであれば上に居座っても問題無い。しかし、そうでないキャラが無理に上から攻撃をしようとしても攻撃が当たらず、複数人で上に登ってしまった場合、ビルの下で2対4の状況になる可能性もある。

そのため、上空からの攻撃は射程の長いキャラに任せ、それ以外のキャラはビルの下で援護射撃を受けながら敵と戦うのが安定。上に居座るキャラも、攻撃が届かない状況ではすぐに下に降りるようにしたい。とにもかくにも、攻撃を当てられる状況を作るのが大事なのだ。



新天地

新天地ステージの最高所をめぐる攻防にも変化アリ!?
スタート位置により、状況が大きく変化するので注意!

このステージは、中央にあるビルを中心に戦いが展開されることが多く、開幕もこの場所を抑えられるかどうかで、その後の展開が変わってくる。ここから下に敵を落とせば、上から優位な状況で攻撃が可能になるからだ。

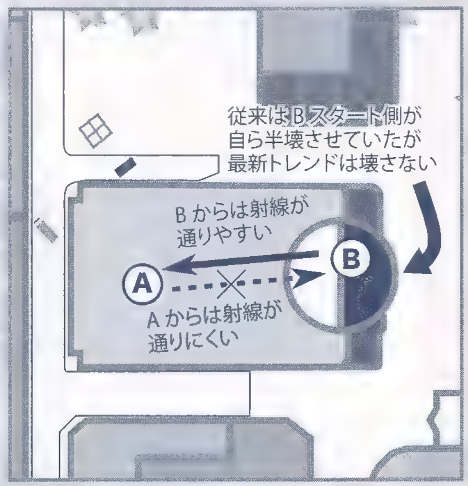
このステージで注目したいのが、中央ビルの円筒形部分。この部分は、ビルの外周部分の半分だけ壊すことが可能。そして、ここを壊すと、Bポイントからスタートしたプレイヤーは、ビル上に登るための足場を作れるため、破壊することが多かった。

しかし、実はこの部分、その壊れるところに乗ることで、Aポイントから来た敵の頭上から攻撃しやすくなる狙撃ポイントなのだ。

逆に、下から見上げる形のAポイント側は、射線が通りにくく、ときには一方的に攻撃されることもある、やっかいな建物。

そのため、Bポイントスタート側は、ここを壊さないようにするのがいい。逆に、Aポイントスタート側は、ここを壊せば頭上を取られにくくなるだけでなく、そこから下に落とした相手に射線が通りやすくなって狙いやすくなる。ロケットランチャーなどを所持していた場合は、早めに破壊を狙うのも手だろう。

また、Aポイントスタート側は、ここに陣取られても、一応後退できるスペースはあるので、頭上からの攻撃が厳しい場合は素直に後退しよう。



池袋

現在も最も対戦率が高い池袋の最新トレンドとは!?
やはり中央のビルをめぐる攻防が最重要課題!

最も選択される確率が高い池袋ステージ。ゆえに、戦術をかなり煮詰めているプレイヤーも多い。しかし、逆にこのステージの戦術をしっかり理解していない場合、理解している人との差が非常に大きくなり、そのまま、勝率の差へ直結することも多い。そこで、現時点でのよりベターな立ち回りを理解しておきたい。

まず、中央ビルを制圧するのが重要になる。ここで大きな役割を負うのが前衛キャラだ。前衛は、ガンガン戦線を上げたくなるものだが、ここで、複数の敵を追ってビル下まで追いかけるのはあまり得策ではない。

自身の後ろに抜けた敵をケアしないと、シールドなどを所持した敵前衛キャラに、味方中～後衛が一方的にやられてしまう可能性もある。

そのため、まずは屋上をキープするのが大事なのだ。このポジション別の立ち回りに関しては、次ページで詳しく解説するのでそちらも見てほしい。

そして、首尾よく屋上を制圧したとしよう。このとき、A、Bどちらからスタートした場合も、ビル下まで攻めないほうが効率がいいのだ。これまで何度も書いているように、上から下へは射線が通りやすく一方的に攻撃しやすい。その有利な状況を維持するほうが大事なのだ。前衛は登ってくる敵をたたくようにすればOK。深追いして、袋たたきにならないよう注意しよう！



アルクトゥルス掲示板

下から上を見る：下からの攻撃も、決して上に通らないわけではない。しかし、上からだと自由に動けるのに対し、下から上に登ろうとすると、どうしてもジャンプで単調な動きになりやすい。下に追い込まれた側は、やや苦しくても、しっかりダウンをさせるか、比較的安全な場所へ移動するまで、無理に上に登りながら攻撃をしないほうが安全だぞ。

得意距離別の役割分担を理解し、実践していくコツを伝授!

各ポジションごとのセオリーを理解した上で立ち回ることができるようになれば、勝率アップも夢じゃない!?

各キャラ、ウェポンパックには得意な距離というものがある。それを理解した上で行動するのはいうまでもなく大事。そして、その得意な距離ごとのより有効な動きを理解することで勝率をさらに上げることができる。自身の取っている戦術が、独りよがりのものにならないように考えなくてはならないぞ。

例えば、「自分が後衛で狙われているのにだれも助けてくれない」とか、「前衛で敵の中に突っ込んでるのにだれも援護をしてくれない」などと思ったことはないだろうか？　ソロでプレイしているときは意思疎通も難しく、確かに思うように援護を受けられないこともあるだろう。しかし、それと同時に、そこで自分の動きを見直すのを忘れてはいけない。

そういう状況で、ただ味方に期待するだけなく「味方の援護を受けられる位置に居る」、「あらかじめ敵から逃げられるように動く」、「孤立しないように味方の援護が受けられない場所へ突っ込まない」……などなどの動きを心掛けてはいるだろうか？　まぁ、これらの動きをしていても援護を受けられないこともある。こればかりは仕方ないといえる(苦笑)。

自分も味方も、すべてを完璧にこなせるプレイヤーなどいるはずもない。だとすれば、お互い助け合えるように動き、足りないところをカバーするのが重要だ。

自身の動きだけでなく、味方がやるべきことを理解し、それに合わせて動くことができれば、きっと勝率は上がるだろう。



第一回公式大会のころまでは、前衛の仕事が「戦線を上げ、前線で暴れること」といった風潮が強かった。しかし、最近ではどちらかといえば、「戦線を一定ラインに維持する」といったことのほうが重要視されるようになってきた。

そのため、その行動に必要なものが、高い耐久力かシールドなどの武装。そして、こちらの前衛を抜けようとする敵に追いつける速度か、一発でダウンを奪えるような武装が前衛に求められるものとなっている。これらの能力を生かし、味方の壁として、敵にダメージを与えつつ戦線を維持するのだ。

例えば、現在はマシンピストルでダウンが奪いにくい風潮のアサルト系はやや前衛向きでなくなったといえる。



敵を後ろに通さない!

前衛が戦線維持や後方の敵陣形を荒らしたいために突っ込みたくなるのは相手も同じ。ここで敵前衛をスルーしてしまっては、混戦になる上、できるだけ2落ちしたくない後衛キャラがあっさり落ちてしまう可能性もある。

ここで前衛がすべきことは、その突出を止めること。後ろに下がり過ぎないように注意しつつ、抜けようとしている敵ををしっかりと押さえ込みたい。ちなみに、ここで中～後衛キャラは、前衛と同じ敵をずっと見ないように注意したい。味方前衛がそこを抑えてくれているのを確認したらすぐに別の敵を攻撃しよう。



背中を守ってくれる味方を守る!

敵前衛がダウンした後や、こちらの前衛がダウンしてしまったときなど、どちらも前衛が中～後衛を狙うチャンスになる。そこで相手が後ろに抜けたら、ダウンから復帰した前衛が追いかけるようにしたい。一気に距離を詰められていなければ、味方が大ダメージをくらう前に、横、あるいは後ろから一方的に攻撃できるはずだ。ここで、味方の中～後衛を無視して敵の集団に突っ込んだり、ビルの下などに一人で突出するのは危険だぞ。敵を引き付けると自身が敵の攻撃をくらうが、味方が後方の敵を撃てる状況を作れるので、連携してダメージ差で優位に立とう。

第二回公式大会の結末は……!?

今号の発売翌日に開催される第二回公[illegible]



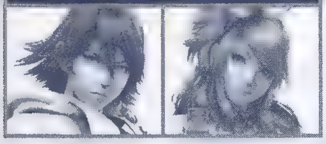


[illegible]

アルクトゥルス掲示板

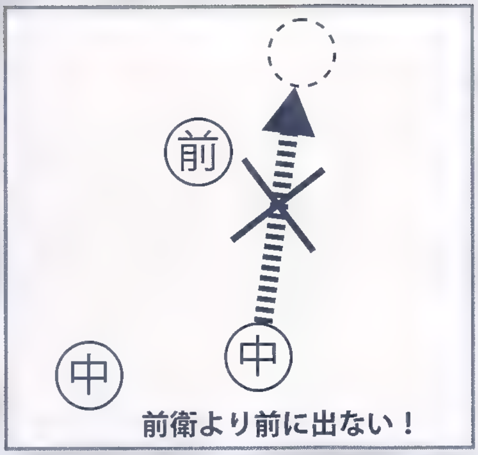
シールドを残さないように!　前衛キャラに限ったことではないが、シールドの残量が残っているうちに撃破されるのは非常にもったいない。かなり早い段階であっても、シールドが切れるまで敵の攻撃を受けきれば、それだけ被ダメージを抑えられていることになる。下手に温存して落ちてしまうと損になってしまうので、使用はためらわないように!

中衛



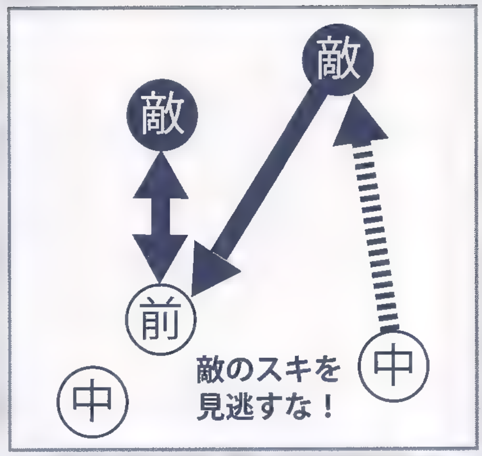
中衛キャラの仕事は、その多くが持つ連射の効く武器、弾速の早い武器、誘導性の高い武器……これらを駆使して、素早く、かつなるべく大きなダメージを与えて敵をダウンさせて優位な状況を作ることだ。そのため、マシンガンタイプの武器を持つ者は特にこのポジションとして重宝される。

それと同時に、この中衛で重要なことは、とにかく無理に距離を詰めないこと。一部のキャラはマシンガン系に加え、近距離でも力を発揮する武装を持っているが、それを強引に当てに行って、相手の得意距離で返り討ちに遭う可能性もある。倒せそうな敵も、深追いせずやや離れた位置からキッチリトドメを刺すほうが安全なのだ。近距離用の武器は、基本的には迎撃用と考えよう。



前衛の位置をよく見て動く

調子よく攻撃を当てていると、一気に勝負の流れを決めたくなるもの。しかしそこで、耐久力の減った敵を深追いするのは非常に危険！　追っていい範囲をあえて定義するなら、味方前衛のやや後ろぐらいまで。それ以上前に出ると、ほかの味方のカバーが追いつかなくなり、集中攻撃をくらう可能性も。そうすると、本来してはならないのに2落ちすることになり、攻撃をよけにくいタイプの前衛が味方だった場合、試合終盤にその味方が集中的に狙われ、何もできずにズルズル負けてしまうこともある。ただし、瀕死の敵の放置も危険なので、相手が攻撃を当てにきたところで、きっちりトドメをさせるように視野を広く構えたい。



攻撃を集めている前衛を援護！

前衛が攻撃を集めていた場合、その味方を狙っているうちの、やや離れた位置にいる敵に攻撃を当てたい。味方前衛の近くにいる敵に攻撃したとき、その敵に味方の攻撃が成功したときにこちらの行動が無駄になることも。前衛が集中攻撃を受けている間は、一人はフリーになるので、その間に、前衛が受けている分以上のダメージを与えるのが理想。うまくこちらを狙っていない敵にダメージを与えられたら、すぐにターゲットを切り替えて、別の敵を狙うように。ミニマップでだれがだれを狙っているか確認して攻撃できるようになるのが理想だが、少なくとも自分への赤ターゲットラインには注意したい。

後衛



後衛は、かなり難しいポジションであるといえる。要求されるダメージ量が多いのが問題で、後方で射撃をしている限り、敵の攻撃を受ける可能性は低い。しかし、その分前衛が受けるダメージが増えるため、それを超えるダメージを与えないと、総量で負けてしまうためだ。そして、その状態で近距離戦の得意な敵に距離を詰められるとさらにダメージ差が大きくなってしまうことも。

まずは何もできずに落ちないような立ち回りをしっかりと覚えることが重要。さらに、その間も細かく敵の動きを見つつ、相手の着地のスキを逃さず、着実にダメージを与えたい。

あまり味方の護衛に期待しないのであれば、近距離戦もできるものや、シールドのあるウェポンパックを選びたい。



逃げるスペースを常に確認&確保

遠距離でどれだけ攻撃に成功しても、相手がゴリ押しが得意な編成だった場合、どうやっても敵との距離が詰められる。距離を詰められそうな場合、あらかじめ広いスペースに逃げておくことが大事。こうすることで、もっと近くに寄られたときに、逃げる場所を確保できる。

ただし、ここで理想を言うのであれば、逃げながらも味方前衛、中衛と離れすぎないように距離とスペースを確保したい。それができれば、いざ、敵に狙われたときに、味方の援護を受けられる可能性もあるからだ。後衛に限らず、本作では完全な孤立は危険なので、少なくとも、敵の前に味方がいるような位置へと移動できればベストだ。



倒せそうなときも無理はしない！

トドメを刺せそうなとき、向かってくる敵を迎撃したくなるもの。しかし、中衛と同じく、ここで無理にトドメを刺しに行くのは危険だ。ここの攻防のポイントは、敵は一人ではない、ということ。ここでその敵に無理にトドメを刺そうと一カ所にとどまっていたり、その一人にかまけていると、ほかの敵に接近され、それ以降はろくに対応もできず落とされてしまう可能性すらある。

これを避けるため、トドメは「刺せたらラッキー」程度で考えて、移動しながら敵を攻撃し、はやり逃げるスペースを確保したい。特に、ステージの端に追い込まれていた場合は、逃げるのを優先してもいいぐらいだろう。

アルクトゥルス掲示板　**混戦と格闘**：威力は高いが、演出の長い格闘、攻撃後のスキが大きい格闘。前衛でこれらを持っているキャラは、暴発はもちろん、チャンスがあっても使用を控えたい。複数から狙われているときに、わざわざスキだらけになるのは危険なだけだ。孤立している相手を狙うときにチャンスがあれば決める、ぐらいでいい。

新情報&役立つ小ネタをお届け!

Ver.3.5では、クラス継続ボーナスの影響で査定が緩和。このため最上位戦に人が大量に流れ込み、かつて無い層と戦場が多様化している。この情勢で生き残るには、知識を蓄え地力を付けるべし!

ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.5	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法	：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日	：[illegible]
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

Text：OYZ

4段階目の機体が続々と登場!!

ナクシャトラ社からE.D.G.とディスカスの最新型が支給開始。高水準でまとまった次世代機だ。



E.D.G.-θ

[illegible]は念願の射撃補正Sとなる。一方で腕部と胴体は、βのリロードA＋やδのSP供給率A＋を上回ることなく、全体的に高パラメータでまとまった。

また、脚部はクーガーNXと同じダッシュB＋。[illegible]ので、使い分けができそうだ。

ディスカス・エヴォル

頭部と胴体はパラメータが高水準。特に、胴体は人気のクーガーS型に近い性能だ。また、腕部は武器変更がB＋と優秀。副武器や補助[illegible]く使う人にオススメ。脚部はダッシ[illegible]フォーサーX型と同じ。これより歩行[illegible]で、[illegible]。



チップについて

ここ最近で支給されたチップと武器の組み合わせを紹介。ベストマッチを見付け、武器性能を引き出せ!

相性のいい武器と新チップについて

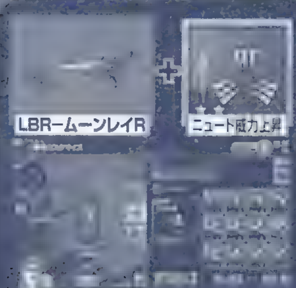
チップは、武器やパーツに合わせて[illegible]と、クセの強いものが多い。そのため、ほかの武器では意味の無い性能強化でも、一部の相性のいい武器なら性能が格段にアップすることが多いのだ。その組み合わせを見付けて、一つの武器に特化した戦い方でプレイしてみるのも面白いぞ。

ただし、[illegible]でチップが無駄になる場合が多いためだ。それでも一つの兵装が得意な場合や、その武器がマップに有効だった場合には、非常に効果的となる。新しい戦い方をしてみたい人は、試してみてはどうだろうか?

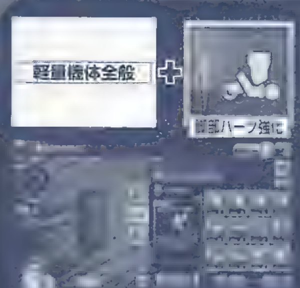


単式炸薬砲・猛虎はオーバーヒートしやすく、間断無く全弾撃ち切ることが難しい。そこで高速冷却チップの出番。特に高速冷却チップⅡならほんの少し連打間隔を空けるだけで、オーバーヒートすること無く撃ち切れる。

ほかではガトリンガン系統と相性がいい。GAXダイナソアはオーバーヒートのために連続戦闘が不得意だったが、これである程度は解消される。



バトルライフルのニュード版。近距離から遠距離までこなせるLBR－ムーンレイ系統は、扱いやすく人気が高い。これとニュード威力上昇チップが強力。瞬間火力&マガジン火力が上がり、特に前者の影響で、敵が逃げる前に倒し切ることが増える。チップ容量と効率を考えて、ニュード威力上昇Ⅱが無難だ。このチップを使う場合、合わせてセントリーガンLZにするといいぞ。



軽量機体は速度が命。重量超過せずダッシュスピードを上げたい。これに打ってつけなのが脚部強化チップ。重量耐性チップが＋60で脚部強化チップが＋50と10低いものの及第点。

肝心のダッシュの上昇量はダッシュ／高速移動チップと全く同じ。ダッシュ／高速移動Ⅱを使うくらいなら、ダッシュ／高速移動＋脚部強化の方が歩行や重量耐性が上がる分お得だ。

サテライトバンカーRの運用と対処法

Ver.3.5から、サテライトバンカー運搬中でも、特別装備のON／OFF切り替えが可能になった。そのため、強襲兵装のアサルトチャージャーを利用した運搬が、これまで以上にスピーディーになった。

さらにこれがサテライトバンカーRだと、戦局に大き[illegible]



[illegible]

◆サテライトバンカーとサテライトバンカーRの違い

	サテライトバンカー	サテライトバンカーR
重量	800	1,600
耐久値	30,000	15,000
特殊性能	—	再出撃可能
時間制限	無し	あり

サテライトバンカーRプチテクニック

サテライトバンカーRの設置には、だいたい3秒かかる。そこで残りタイム3秒、余裕を見て残り5秒で設置するといい。すると、起動に要する時間＋衛星照射中の時間分だけ再出撃の時間が延びるのだ。設置開始から照射終了まで約13秒あるので、かなり延長時間が長いぞ。

[illegible]

まずはサテライトバンカーRの確保。上空からゆっくりと降りてくるので、空中でキャッチできると早い。たいていの場合は激戦区となるため、バリアユニットを持った重火力が確保しやすい。ただし、ほかの兵装だったとしても見るだけでなく、自ら確保しにいこう。

次に運搬。運搬専用の強襲カスタマイズにすると、圧倒的なスピードで敵陣深くまで運べる。戦局を一気に覆すだけの一打になるので、サテライトバンカーR出現マップでは、運搬カスタマイズで臨むのもありだ。

なお、サテライトバンカーRから出撃[illegible]

マデルロンド[illegible]





[illegible]

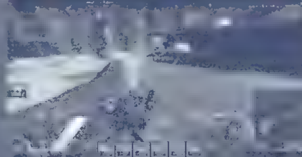
[illegible]

[illegible]ないと確保できない点に注意だ。

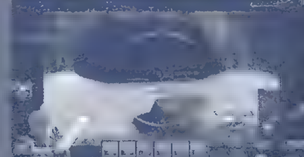
[illegible]

[illegible]た場合。このとき、残り時間がほんの数秒なら破壊せずに無視する。[illegible]態。このときの最善の対処は、機能停[illegible]

自陣深くで奪ったら即設置



残り数秒なら自然爆発を待つ



残り数秒での破壊はNG!!

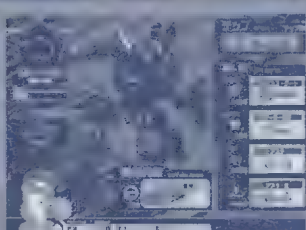
サテライトバンカーRの対処で一番やってはいけないのが、「残り数秒でのサテライトバンカーの破壊」だ。これが自陣深くだと致命的。敵に再確保されると再出撃可能時間が続くので、敵が次々と出撃してくる事態になりやすい。



この残り時間で破壊するのは絶対にダメ。

カスタマイズあれこれ

スピード重視のコア攻撃カスタマイズ



スピードを重視て、主にコア攻撃を主眼に置いたカスタマイズになる　これでフルヤクシャ弐脚部＋セットボーナス強化よりも（ダッシュ　高速移動分）速い、歩行も優秀なので、ジャンプによる空中移動も得意た　強襲兵装一本ならこちらがオススメた。

頭部	ディスカス・ダート	主武器	STAR－10	装着チップ	ダッシュ/高速移動(1)、重量耐性(1)、脚部ハーツ強化(2)、しゃがみ(1)
胴部	クーガーS型	副武器	41型手榴弾・改		
腕部	アスラ・弐	補助装備	ロングスピア		
脚部	アスラ	特殊装備	ACーディスタンス		

（　）内はチップのコスト

特殊な運搬カスタマイズ



重量1,600というサテライトバンカーRの運搬を考慮したカスタマイズ。普段の戦いでは、それだけスピードの割に装甲が低い　ただし、運搬時は超過せずに運べる　また、積載猶予があるので、主武器をもっと重いものにしてもいいし、副武器を強化Gランチャーにしてもいい。

頭部	エンフォーサーX型	主武器	STAR－10	装着チップ	運搬適性II※(3)、ダッシュ/高速移動(1)、脚部ハーツ強化(2)、しゃがみ(1)
胴部	ケーファー42	副武器	チェインボムV		
腕部	シュライクW型	補助装備	ロングスピア		
脚部	エンフォーサーX型	特殊装備	ACーディスタンス		

（　）内はチップのコスト

※運搬適性IIは、本書発売後に公開予定のチップとなります。ご了承ください。



NESiCAxLiveの最新作品情報を公開!

ネシカクロスライ部

続々と追加タイトルが発表され、勢いに乗っているNESiCAxLive。今号では海外メーカーが発表した意欲作、夏と言えば──な有名格闘ゲーム、そしてあの伝説のシューティングの移植版の3本を紹介する。

キッチュで楽しいアクションパズル

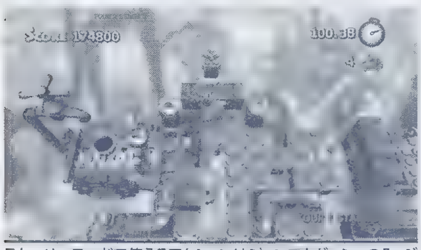
「Do Not Fall」ってどんなゲーム?

不安定な足場の上を駆け抜けていくアクションゲームです。**操作が簡単**でとっつきやすいのですが、要所で**先を見た戦略性や素早い状況判断が要求される奥深さ**も併せ持っています。



〈パズルゲーム担当〉花京院アナスタシア

Do Not Fall
■メーカー：XPEC Entertainment
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：2013年7月24日(稼働中)
■システム：NESiCAxLive



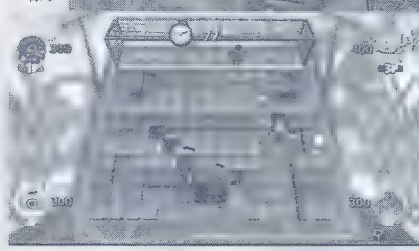
ストーリーモードで使えるアクションはジャンプとダッシュのみ。ジャンプには飛距離が短く、ダッシュは一度使うとしばらく使用不能になるため、後先考えずに動き回るとすぐに進退窮まってしまう。

子供のころ、「電化製品の中に小さな妖精さんが入っていて、機械を動かしているのでは?」と空想した人は少なくないと思う。本作『Do Not Fall』はそんな空想を形にしてしまった快作だ。本作の主人公は自動販売機の中に住む妖精たち。プレイヤーは彼らを操って販売機の中を冒険し、清涼飲料水を作るための材料を集めて回るのだ。

本作のルールは非常にシンプル。ジャンプとダッシュを駆使してマップ上に散らばったカギを集めてゴールを目指すだけだ。ただし、マップに配置された足場(ブロック)の多くは一回上に乗ると崩落してしまうため(一定時間後に再生するものもある)、安全にクリアするためには進行コースをよく考える必要がある。



高レベルのステージにはジャンプ台や障害物、水流など、多様なステージギミックが登場。



ほかのプレイヤーやCPUと対戦できるバトルモードも搭載。6種類のミニゲームが楽しめる。

カードシステム対応で、気分は最高潮(クライマックス)!

新しい「KOF XIII CLIMAX」のここがスゴい!

「ほぼ全員が強キャラ」と呼ばれるキャラクターバランスは従来のまま、**カードシステム(NESiCA)に対応**。プレイヤーの強さを表す**段位とPP(プレイヤーポイント)**が表示されるようになったよ!



〈格闘ゲーム担当〉ラナンキュラス

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX™ for NESiCAxLive

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX for NESiCAxLive
■メーカー：株式会社SNKプレイモア
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2013年夏(予定)
■システム：NESiCAxLive

7月に開催された北米最大規模の格闘ゲームイベント「Evolution Championship Series2013」の種目に選ばれ、世界各地のプレイヤーが激戦を繰り広げたことが記憶に新しい『KOF XIII』のバージョンアップ版『CLIMAX』がNESiCAxLiveに登場! 本バージョンではゲームバランスは従来を踏襲しているものの、以前は存在しなかった段位とPP(プレイヤーポイント)システムを新たに搭載している。強さの指標ができたことにより、対戦の激化は必至か!?



カード(NESiCA)に対応したことで、画面上にプレイヤーネーム、段位、PPが出るようになった。PPは対戦に勝つことで蓄積していくポイント。PPはネットワークで集計され、上位者はランキング画面に表示される。

段位の仕組みと種類について

三種ノ神器
八傑集
無敵の龍
最強の虎
伝説の狼
天帝
猛者
強者
免許皆伝
師範代
初段～4段
入門生～1級

段位は対戦で勝ってポイントを稼ぎ、一定以上たまると昇格する仕組み。逆に負けてポイントを失えば下がる(ただし、初段以下の場合は降格しない)。最上位の「八傑集」と「三種ノ神器」に限り、全国PPランキング上位でなければ昇格できない。

お知らせ
●現在好評稼働中の「CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe-」ですが、9月12日にVer.1.02へとバージョンアップする予定です! 各キャラの変更点は次のものを予定しているそうですよ。
[**ヒカル** 裂破点咒突(➡⬅⬇⬅⬅➡⬅⬇⬅⬅+AorC):ヒット時の演出が変更。ステージ中央に戻らない] [**篝** 毒状態の毒ダメージがアップ/変り身・朧(⬇⬇+AorC):空振り時の硬直時間減少] [**カトリーヌ** ジャンプD:攻撃力ダウン] [**サーベラス** 空中EXエア・スマッシュ(空中で➡⬇⬅+AC同時押し):攻撃力アップ/弱スマッシュダウン・アロー(空中で⬇⬅➡+B):攻撃力アップ/パッショネイト・スライサー(⬇⬅➡⬇⬅➡+AorC):2段目の攻撃力ダウン/ダンシング・ストーム(⬇⬅⬅⬇⬅⬅+BorD 連打可・空中可):連打無し時の落下中に2段ジャンプ、空中ダッシュ、空中攻撃が可能に。連打時も落下中に空中攻撃可能に]
(次ページに続く→)



不朽の名作『斑鳩(いかるが)』、装いも新たに飛翔



いま再び問い直す『斑鳩』の魅力

2001年、シューティングゲームの衰退が叫ばれる中でシーンに登場し、**それまでには無かった斬新なゲーム性**で人々を魅了した**伝説のゲーム『斑鳩』が、追加要素を引っさげて帰ってきた**よ……

〈シューティングゲーム担当〉リナリア・スターチス

斑鳩 for NESiCAxLive

■メーカー：株式会社トレジャー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2013年8月8日（稼働中）
■システム：NESiCAxLive



「自機の属性（色）をボタンで切り替えることができ、同属性の敵弾はくらってもミスにならない」というシンプルかつ斬新なルールは多くのプレイヤーを動揺させ、そして魅了した。国内にとどまらず、海外にも熱狂的なファンを生み出した。

ランダム要素を極力排したストイックなゲーム性、清新なグラフィックや演出、悲壮感あふれるストーリーなどで、世のシューティングファンの度肝を抜いた『斑鳩』。その『斑鳩』が12年ぶりにアーケードシーンに戻ってきた。

『斑鳩 for NESiCAxLive』は、基本的な操作方法はかつてのアーケード版に準拠しつつ、調整、追加要素を入れたバージョンアップ版だ。ステージ間での力の解放ゲージの引き継ぎが無くなったこと以外は、システム面での大きな変更は無いため、最初のアーケード版をプレイしていた人はさほど戸惑わずにプレイできるだろう。

また、以前の『斑鳩』をプレイしたことが無いという人は、この機会にプレイしてみてほしいところ。シューティングゲームとしては難しい部類に入るため面食らうかもしれないが、稼働から12年を経ても色あせない革新的なアイデアには驚くはず。だまされたと思ってやってみよう。



これで安心!?　初めての『斑鳩』操作術

NESiCAxLive版で初めて『斑鳩』に触れるという人は少なくないと思う。初心者の方はまず、特有の要素である属性について把握しておこう。始めのうちは「同属性の弾ならくらってもいい」というルールに戸惑うかもしれないが、操作に慣れてくると、敵弾に当たりにいくのが楽しくなってくるだろう。

敵を撃つ



A（ショット）

自機のショットは、敵機と同属性の場合は威力が低下、逆属性の場合は上昇する。難度NORMALでは自機と同属性の敵を撃破したとき、HARDではすべての敵を撃破したときに撃ち返し弾が飛んでくるので注意！

自機の属性を変え同色の敵弾を吸収





B（属性変化）

Bボタンを押すことで、本作最大の特徴である「属性変化」が発生する。自機が白の状態なら白の敵弾を、自機が黒なら黒の敵弾を吸収することができるので、うまく属性を切り替えつつ敵弾を処理するのが攻略のキモだ。ただし、敵の体当たりは同属性でもミスになるので注意。なお、敵弾を吸収すると、画面左下にあるゲージがたまっていき（敵弾10発ごとに1コマ）、右項の「力の解放」として使用できるようになる。

「力の解放」で撃滅！



C（力の解放）

敵弾を吸収し、ゲージが1コマでもたまった状態でCボタン（もしくはAB同時押し）を押すと、高威力のホーミング弾を発射する「力の解放」が発動する。発射されるホーミング弾の数はストックされたゲージのコマ数（最大12発）に対応している。

追加された新要素1　プロトタイプ版

今回のバージョンでは、『斑鳩』企画当初に想定されていた仕様を再現した「プロトタイプモード」が追加されている。このモードでは自機に残弾数が設定されており、ショットを撃つごとに減少、敵弾を吸収することで増加する。また、この力の解放の仕様がアーケードモードとは異なりゲージの代わりに残弾を使用する。自動的に可能な限りの本数（最大12本）射出し、ホーミング弾1本あたり残弾10発を使うため注意しよう。



残弾がゼロの状態でショットを押すと、このように自機正面に火花のようなものが散る。この部分に攻撃判定はあるものの、動く敵を撃ちにいくのは、相当の勇気が必要。

追加された新要素2　実績システム

プレイ中に一定条件を満たすことで実績が解除され、該当する実績のアイコンが画面に表示されるようになる「実績システム」が採用された。実績は全25種類あり、中には「二人同時プレイでALLクリア」という特殊な条件を持つものも……。友達と協力してプレイするのが無難だが、本作はランダム性が低く、攻略のパターン作りがしやすいため、腕に自身があるならば一人で2機を操作する「ダブルプレイ」に挑戦してみるのも一興か。



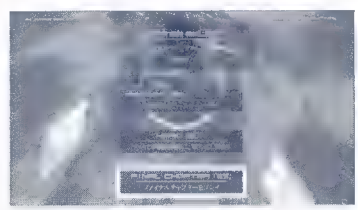
Chapterクリア時に得られるものもあるが、基本的にランクA以下でのクリアでは解除されないので注意。ちなみにステージクリアのランクは最高がS++、最低がC（全6段階）。



変わり種の実績としては、ショットと力の解放を使わずに任意のChapter（難度選択も任意）をクリアすることで解除される「DOT EATER!」がある。序盤のChapterでもかなり難しい。

追加された新要素3　チャプターセレクト

アーケード、プロトタイプ両モードから自由にステージを選択し遊べるモードが追加された。デフォルト設定では1プレイで3ステージが選択でき、「PROTOTYPE（EASY）Chapter4」の後に「ARCADE（NORMAL）Chapter1」を遊ぶ、といったようなモードをまたいだ選択も可能。トレジャー公式のオンラインスコア集計ではChapterごとのハイスコアも集計しているので、得意なChapterを選んで、そこだけ集中的にプレイしてみると面白いかも。



もちろん、通しプレイの予行演習に使うのもアリ。

お知らせ

（→前ページの続き）　［**ケット & シー**　シングル時（ケット）のジャンプC：気絶値ダウン／シングル時（ケット）のジャンプD：気絶値ダウン］［**ルイ**　ドッジ・アンド・バレット（BD同時押し）～D派生：2ヒットする不具合を修正］［**クティーラ**　這い寄る闇の化身（↓↙←↓↙←+AorC　空中可）：終了後のオーバーヒート状態が表示されない不具合を修正］［**セリアII改**　弱ヘルズ・コンヴィクション（↓↙←+A）：発生が遅くなり、ジャンプ高度アップ、ヒット時のくらいモーションを変更／コア・オブ・デス（→↘↓↙←→+AorC）：弱版と強版の性能を差別化］［**クドゥラック-SIN**　最大体力値ダウン／立ちD：硬直時間増加／ジャンプD：発生が遅くなり、硬直時間が減少。攻撃力アップ／通常投げ：コンボ補正値を追加／贖罪（↓↙←↓↙←+AorC）：ガード時に相手を引き寄せるように　……以上、お知らせでした！

UNDER NIGHT IN-BIRTH™

©ECOLE / FRENCH-BREAD

UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late
■メーカー：エコール／フランスパン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
■稼働日：9月稼働予定
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワーク：ALL.Net P-ras MULTI

UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late 稼働直前!! 今号では新要素&前バージョンからの変更点をまとめて掲載! 新要素、変更点は多く多岐にわたる。稼働前にチェックし、新たな戦いに臨もう!

Exe:Lateの新要素、変更点をお届け!!

Exe:Late 1 新キャラクター参戦、新しいゲームモードも実装!!

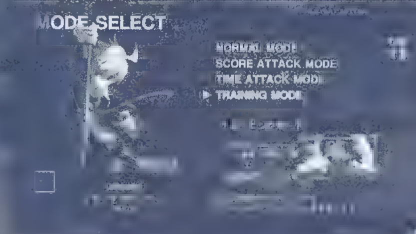
バージョンアップによる一番の変更点は新キャラクターの追加だろう。ヒルダ率いる「忘却の螺旋(アムネシア)」を実質的に裏からすべて仕切る謎の多い青年「ケイアス」がプレイアブルキャラクターとして参戦。新キャラクターの参戦でどのように対戦バランスに影響がでるのか気になるところだ。

またゲームモードはノーマルモード(前バージョンまでのモード)に加えてスコアアタック、タイムアタック、トレーニングの三つのモードが追加され四つのモードから選ぶことが可能になったぞ。



アンダーハーカと呼ばれる生き物を使役して戦う「ケイアス」。格闘ゲームにおいて分身を出したり生き物を使役するキャラクターはトリッキーで若干操作が難しい傾向にあるがはたして……

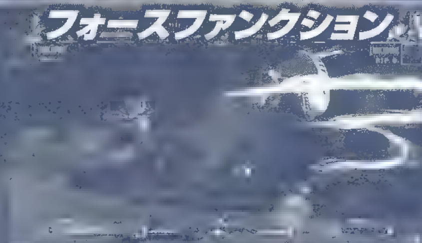
コンボ練習に最適なトレーニングモードを追加! アーケードの格闘ゲームとしては、珍しいタイムアタックモードも実装されているぞ。腕に自信のある方は一度プレイしてみたらいかがだろうか。



Exe:Late 2 二つの新システムでさらに戦いは激しく!!

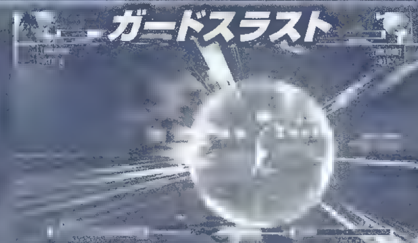
ここでは新システム二つをご紹介! 一つは「フォースファンクション」。これは全キャラに新技が増えたと思ってもらえればわかりやすい。コマンドはB+Cの同時押しでGRDゲージを一つ消費する(GRDが無い状態でも可)。もう一つは「ガードスラスト」。ガード中に↓↙←+Dで発動できるいわゆるガードキャンセル。発動条件はヴォーパル状態時、またはEXSゲージが100%以上あるときのどちらかになる。後者の場合すべてのゲージを消費し、GRDブレイクが発生してしまうので注意が必要だ。

フォースファンクション



フォースファンクションはキャラ毎に固有技が出る新システム。立ち回りの強化やコンボを伸ばしたりと使い方はさまざま。キャラクターの可能性を広げる新システムの登場だ!

ガードスラスト



強力な切り返しが追加されることにより読み合いはさらに深く。ヴォーパル状態時には無条件で使えるため、相手がヴォーパル状態時に攻め手側はガードスラストを意識した戦いが強いられる。

Exe:Late 3 ゲームシステム変更点一覧を一挙掲載!!

これまでの「UNI」は強力な起き攻めや一撃必殺のコンボなど非常に攻め手が強いゲーム性であったが、「昇り中段や多段ジャンプ攻撃の判定変更」、「シールド成功時の恩恵の強化」、「オートリカバリーの廃止」、「新たな受け身の追加」、「ガードスラストの追加」と防御側のシステム面が強化された。

新しく生まれ変わった「UNI」。新要素&変更点を一足先にこのページでチェックし、稼働直後の対戦に生かしてもらえれば幸いである。

システム名	変更点の概要
攻撃とやられ判定	●全体的なゲームバランスの調整。
ステージ	●新たな対戦ステージを追加。●既存ステージの横幅が増加。
ラウンド開始前	●ラウンドコールの演出時、両キャラクターはその場から動けないように。
属性無敵システムの追加	●一部の攻撃に空中攻撃や飛び道具に対してのみ無敵になる属性を追加。
ヴァイタルヴェセル(体力値)	●おおよそ1万前後に。 ●ゲージの見た目と割合に差が無くなるよう変更。
GRDシステム	●状況別にGRDゲージの増加、減少を廃止、調整。
チェインシフト	●EXS増加量と増加速度を変更。 ●ヴェールオフの効果時間減少を停止する効果が付与。
インフィニットワースイグジスト	●自体力が3割以下EXS200%以上でA+B+C+Dで出せるように。 ●即死攻撃ではなく高火力の必殺技に変更。
アサルト	●アサルトによるEXS消費を廃止。
ダッシュ	●ダッシュでかかりの硬直を廃止。●ダッシュ直後からガード可能に。 ●ダッシュ攻撃のでかかりの移動距離を短く変更。 ●ダッシュ攻撃の硬直差を調整。
昇りジャンプ攻撃	●ジャンプの上昇中に出したジャンプ攻撃は上段判定に。
多段ジャンプ攻撃	●最初の1ヒット目は中段のまま、2段目からが上段判定に。

システム名	変更点の概要
カウンターヒット(CH)	●CH時受け身不能を廃止し、受け身不能時間の増加に変更。 ●CH時のジャンプ攻撃やられの設置によるしりもちやられを廃止。
EXS増加	●通常技の空振りや必殺技発動によるEXS増加を廃止。 ●すべての技のEXS増加量を調整。●コンボ中EXS消費技を使った場合、コンボ終了までEXS増加制限がかかるように。
受け身システム	●オートリカバリーを廃止。●空中受け身を追加。 ●ダウン状態からの復帰受け身を追加。 ●空中受け身：前、ニュートラル、後ろ　●地上受け身：ニュートラル、後ろ ●復帰受け身：ニュートラル、後ろ　以上の受け身が取れるように。
シールド	●ジャンプ攻撃をシールドされた場合、着地まで行動不能に。 ●ガードシールド発動時にガード硬直が増加。 ●シールド成功時のヒットストップを短く。 ●シールド成功時、ガード硬直が短く。 ●ガードシールドのEXS消費量が減少。 ●端背負い状態でのシールド成功時は相手を押し戻すように変更。
やられ関係	●2回バウンドするやられのバウンド回数増加を2回→1回に。 ●吹き飛ばされ中のやられ判定が極端に小さいキャラクターを修正。 ●一部の攻撃で立ちとしゃがみのガード状態でガード硬直に差があったものを修正。
ヴェールオフ	●ヴェールオフからの追撃は不可に。●攻撃ヒット時のGRD増加ボーナスを廃止。 ●ヴェールオフの効果時間を延長。●効果中の攻撃力アップが増加。 ●コンボ中ヒットの効果をGRDブレイクからヴォーパル消滅に変更。

虚ろの夜通信

「インヴァース フロント」も大幅パワーアップ……称号、アイコン、プレート、キャラクターカラーの設定変更が可能に。(インヴァースポイントを使用し購入する必要あり) またスフィアと呼ばれるチーム機能も実装。 詳しい情報はHPでチェックしてほしい。 PC用:http://sp.uniapm.info/ スマホ用:http://sp.uniapm.info/ フィーチャーフォン用:http://mb.uniapm.info/

アーケード版弾幕叙事詩、待望の開幕!

稼働間近となり、正式タイトルも「カラドリウスAile Ciel(エル・シエル)」と発表された本作。アーケードモードの詳細を確認し、イメトレを進めておこう!

カラドリウスAC (Caladrius Aile Ciel)
■メーカー　：MOSS
■ジャンル　：ゴシックホラーシューティング
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日　　：近日稼動予定
■対応機種：ALL.Net P-ras MULTI

Caladrius AC
カラドリウス



アーケードモード独自の二大新要素を分析!

アーケード版ではXbox360版で登場した6キャラクターと、すべてのエレメントシュートのカスタマイズが最初から使用可能という点は前号までにお伝えした通りだが、アーケード版独自の「アーケードモード」では、さらに独自の要素が追加されていることが判明した。

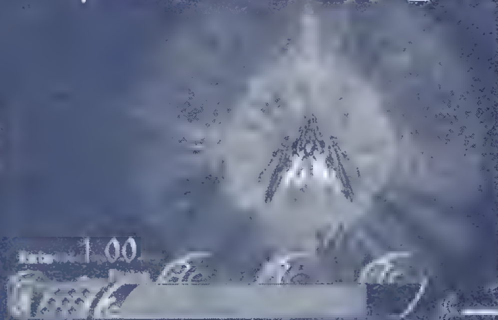
特に、Xbox360版ではエレメントシュートのボタン三つ同時押しで発動した全画面攻撃「エレメントバースト」に代わり、アーケードモードで追加された新システム「フュージョン」に要注目!

Xbox360版とは全く異なるパターン構築や、稼ぎのセオリーが生まれそうだ。



アーケードモードのみならず、Xbox360版と同じ仕様のオリジナルモードも用意されている。エレメントバーストかフュージョンか、使いたいシステムでモードを選ぶのもアリ?

無限の可能性を持つ新たな力「フュージョン」



「フュージョン」を発動すると、一定時間すべてのエレメントシュートが撃ち放題に！　エレメントバーストと同じく、三つのエレメントシュートゲージがすべて50%以上の状態ならいつでも発動可能で、発動時には弾消し効果もある。

新たな試練、新たな強敵(?)「ミッションステージ」



敵を逃さず倒すには、計画的なESの使用とパターン化が必須!

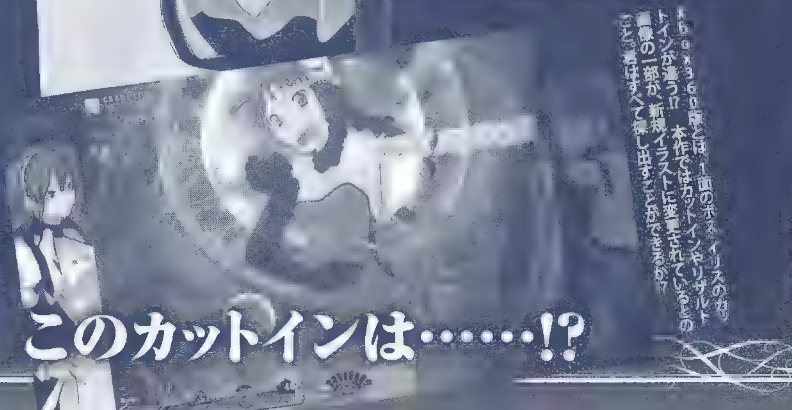
アーケードモードでのみ登場する特殊な追加ステージが、このミッションステージ。新キャラ・セシリアが率いる軍勢の侵攻を、撃ち漏らさずどれだけ阻止できるかに挑戦しよう!



セシリア・ネル・オルブライト Cecilia・Nel・Albright

甘やかされて育った貴族の娘で、近衛騎士団の隊員。近衛騎士団団長アイラを敬愛しているが、親の言いつけで近衛騎士となっただけで志も無く、なかなかいい性格のキャラのようだ。直接主人公たちと戦うことはないが、率いる侵攻部隊を阻止してお灸を据えてやろう。

このカットインは……!?



Xbox360版とは1面のボスイリスのカットインが違う!?　本作ではカットインやリザルト画像の一部が、新規イラストに変更されているとのこと。君はすべて探し出すことができるか?

BEAT MAXIMUM

今回のBEAT MAXIMUMは、CD発売を記念した『ひなビタ♪』のインタビューを始め、BEMANIの最新情報をお届け!



BEMANIシリーズに楽曲を多数集力!
話題のプロジェクト「ひなビタ♪」について、
企画人TOMOSUKE氏を直撃取材!

「ひなビタ♪」
町おこしインタビュー



TOMOSUKE
プロフィール

BEMANIシリーズお馴染みのコンポーザー。現在は、BEMANIシリーズ以外でもさまざまなコンテンツで活動を展開中。「ひなビタ♪」の企画・原案・音楽監修など全面的なプロデュースを担っている。

新たなプロジェクト「ひなビタ♪」の魅了とは！？

——まず「ひなビタ♪」とは、どのようなコンテンツなのでしょうか？

TOMOSUKE　キャラクターたちがリアルタイムで現実のバンドのように活動し、練習風景や曲ができていく過程などをブログやFacebookなどで展開していく、新しいタイプの音楽配信コンテンツです。

——背景となる町おこしや女の子のバンドといったアイデアやストーリーはどのように考えたのでしょうか？

TOMOSUKE　キャラクターバンドが音楽を作っていくというテーマが大前提にあり、そこに楽曲が生まれる理由や背景にある程度ストーリーを持たせるため活動の軸となる舞台設定を考えました。物語は「幸せなサクセスストーリー」にしようと決めていましたが、ただ自分たちが有名になりたくて活動するといった自分のためではなく、他人のために頑張るバンドにしたい。そのため、こういうサクセスストーリーを実現するには、最初に何かしらの問題を抱えていないといけないということでいろいろ考えた結果、さびれた商店街を舞台にその商店街のために頑張る女の子たちという舞台背景を思いつきました。

——その辺りの設定に関して、TOMOSUKEさんの過去の経験から影響を受けている部分はあるのでしょうか？

TOMOSUKE　そうですね。大学のとき一年だけ北海道の田舎にある小さな町に住んでいたことがあり、そのとき隣町でお祭りがあったんですよ。どういうお祭りかというと、町の人が引く山車の上でバンド演奏をするという（笑）。そのお祭りに僕がキーボードで友達がトランペット、それ以外はとなり町のジャズ喫茶で知り合った地元のおじさんたちで参加したら、えらく盛り上がったんですよ。なんだかプチ町おこしみたいな感じで。そのときに音楽で町が活性化するっていいなと思いまして。こういうのは東京銀座のど真ん中でやるのと北海道の片田舎でやるのとでは全然違うと思うんですよ。その片田舎でやる感覚がすごく好きで、そういったところが刷り込まれていて、今回こうした形で出てきたのかもしれませんね。

——では、登場する五人のキャラクターの性格や特徴などはどのように決められたのでしょうか？

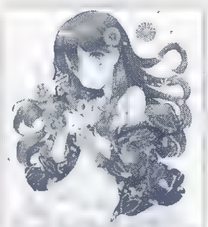
TOMOSUKE　各キャラクターの性格や特徴は、全部音楽ジャンルから派生しています。最初にどのようなジャンルの曲を配信していくかを挙げ「そのジャンルが好きな女の子だったら、こんな行動や、あんな服を着てるよね」という、各ジャンルの「あるある」という感じを取り入れています。音楽は、それぞれジャンルによって独自のコミュニティができ、さらにその中でいろいろなカルチャーができるので、そういった部分を体現しているような雰囲気のキャラクターになっているかと思います。キャラクターたちが愛用している楽器についても、各ジャンルのアーティストが好んで使用する楽器を使っています。

——これらの要素にもTOMOSUKEさんのこだわりがあるのでしょうか？。

TOMOSUKE　まり花が使っているNord Electro（ノードエレクトロ）という赤い鍵盤楽器は自分が使っているメインの楽器です。今作の主人公はまり花なのですが、主人公の楽器がギターではなくキーボードというのも、自分のバンド活動での思い入れやこだわりからきています。

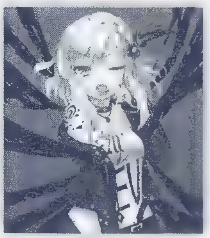
日向美ビタースイーツ♪メンバー紹介

自分たちの住む日向美商店街に元気を取り戻すため、五人の女の子たちが組んだバンド、それが「日向美ビタースイーツ♪」だ。ここでは趣味も個性も音楽性もぜんぜん違う、しかし思いを同じくするメンバー五人の女の子たちを、各々が歌う楽曲とともに紹介しよう。



山形まり花
（CV:日高里菜）

キーボード担当。レトロ思考の渋谷系。ふんわりのほほんと感覚で生きているタイプ。まり花が歌う「恋とキングコング」はゆるふわスイートな渋谷系風味。



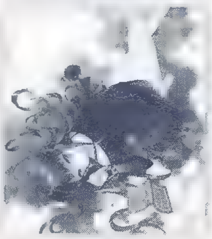
和泉一舞
（CV:津田美波）

ベース担当。本名は一舞（いぶき）だが、自分のことをイブと呼ぶギャル系ファッション少女。そんなイブが歌う「イブの時代っ!」はハイテンションなアニソン風の楽曲。



春日咲子
（CV:山口愛）

アコースティックギター担当。大人しく優しい女の子で、実家の喫茶店ではメイド服を着る。咲子が歌う「とってもとっても、ありがとう。」は咲子が仲間のために作った曲。



霜月凛
（CV:水原薫）

エレキギター担当。基本的に無口で性格がひねくれており、破壊願望を持つ後ろ向きな少女。凛が歌う「虚空と光明のディスクール」は幻想的なロックチューン。



芽兎めう
（CV:五十嵐裕美）

ドラム担当。秋葉カルチャーが大好きな中学生で、言動もアニメの影響を受けているため難解。BEMANIが好き。「めうめうぺったんたん!!」もまさに電波曲。

自分のバンドでは、いつもセンターにキーボードがきていたんですよ。

――キャラクターたちのデザインをCUTEG（カム）さんにお願いした経緯について教えてください。

TOMOSUKE　キャラクターデザインをどなたにするかは、いろいろな人の意見を聞きました。そして候補の方々のイラストを見比べ、男女どちらからも人気がありそうな絵だと感じたCUTEGさんにお願いすることとなりました。

――続けて、キャラクターボイスを担当する五人の方々はどのように決定されたのでしょうか？

TOMOSUKE　当初はキャラクターと年齢が同じくらいのかたに担当してもらおうかと思っており、選択肢を広げるために声優だけでなく子役など幅広いジャンルの役者、約50名ほどの方々を候補に挙げさせていただきました。そこからいろいろ選考を重ね最終的に今のメンバーとなった感じです。咲子役の山口愛さんは声優ではなく劇団ひまわりの女優さんなんですが、キャラクターと同じ年齢で雰囲気や声もバッチリ合いました。もちろん、声優の方々もキャラとぴったり合っていますよ。

――「ひなビタ♪」のテーマソングとして「凛として咲く花の如く」を選んだ理由はどこにあるのでしょうか？

TOMOSUKE　この曲は"大和撫子"がテーマとなっていて「日本人の女の子ってカッコイイんだよ」というメッセージが込められています。それに加え、自分の曲の中でも一番ライブ映えしそうなので"商店街を大和撫子が盛り上げる"というようなテーマとしてもピッタリだと思い選びました。企画の初期段階からこの曲をテーマとして考えおり、キャラクターの名前もこの曲からとっています。凛、咲子、まり花は曲のタイトルから、めうと一舞は歌詞の中に出てくる"芽を出した"、"兎は踊り"、"舞い戻る"、"舞姫"などから由来しています。

――その「凛として咲く花の如く」ですが、以前からBEMANIシリーズで収録されている曲とは異なり「ひなビタ♪」では実在のバンドtricotが担当されていますね。

TOMOSUKE　まず今回の企画はBEMANIと一旦、切り離して考えてもらいたかったという理由もあります。もう一つに、6～7年程前の曲なのでそろそろ一度生まれ変わらせ、それを自分でも聞いてみたいとも思っていました。そこでいろいろと考えた結果、tricotさんのバンドサウンドが自分の好きな感じでピンときたのでお願いしました。

――ほかにもキャラクターごとに担当楽曲がありますが、それらの楽曲で参加されているアーティストの方々はどのような経緯で参加されたのでしょうか？

TOMOSUKE　まず、音楽ジャンルからキャラクターを考えたということもあり、そのジャンルの楽曲といえばこの人！　という方々の候補を挙げていきました。電波系ならIOSYSさん。アニソンならElements Gardenさん。渋谷系ならササキトモコさんという感じです。特にササキさんに関しては、昔から楽曲が好きだったことやセラニポージというユニットでの楽曲が自分の中で「これぞ渋谷系」と思っていたこともあり、今まで全く接点が無かったのですが、この企画を機にご相談させていただきました。

――楽曲制作で苦労された部分などはありましたか？

TOMOSUKE　曲作りに関しては、みなさん信頼できる方々に依頼しているので苦労も無く、もとてもいい曲に仕上がっていたのでスムーズでした。ただ、歌を入れるときに「めうめうぺったんたん!!」がものすごく難しそうでしたね（笑）。

――そして、これまでの楽曲をまとめたサウンドトラックが発売されますが、CDには配信済みの曲以外にも楽曲が収録されているそうですね。

TOMOSUKE　CDに追加で収録した「ひなちくんのうた」は、「ひなビタ♪」というコンテンツの舞台設定や作品のカラーを表現してている第二のテーマソングのような感じの曲です。ラジオでもアレンジしてBGMとして流しているので、必ず収録したいと考えていました。練習バージョンを収録した理由は、曲が出来る過程を含めて楽しむストーリー性が「ひなビタ♪」なので、こちらもコンテンツカラーを表すために加えています。楽曲以外にもブックレットやデザインなどにもこだわっているので「ひなビタ♪」を好きな人に喜んでもらえる作りになっていると思います。音楽はもちろん、イラストも併せて両方楽しんでほしいですね。

――CCD発売という節目を迎えた「ひなビタ♪」の今後が気になるのですが、次はどのような展開を予定しているのでしょうか？

TOMOSUKE　今までは商店街を音楽のチカラで盛り上げて成功させていくというストーリー展開でしたが、次はキャラクターの個性を掘り下げていくような形で展開していければと考えています。その際は、もちろん新しい曲を作る予定なので、引き続きBEMANIシリーズにも"タイアップ"という形で収録してもらいたいですね。そのほかにも、今までとは違うコンテンツとのタイアップもしていきたいです。まだ発表はできないのですが、「あっ！」と驚くような展開も準備していますので、お楽しみに（笑）。ほかにもまだまだ、やりたいことはいっぱいあります。商店街が舞台なのでどこかの商店街とタイアップして、実際にそこでイベント開催するのも楽しそうですね。そういうお話は随時募集中です（笑）。

――最後に読者へメッセージをお願いします。

TOMOSUKE　「ひなビタ♪」ファンの方々には認知していただいているかと思いますが、BEMANIシリーズで興味を持っていただいた方々にもFacebookやラジオなども、ぜひチェックしていただき、「どうしてこういう曲になったのか」、「そこにどういう思いがあるのか」といったストーリーの部分も楽しんで欲しいです。皆さんの応援が大きくなればなるほど、まり花たちの活動もどんどん増えていくと思うので、ぜひ応援をよろしくお願いします。

ひなビタ♪ ORIGINAL SOUNDTRACK 9月18日発売

[illegible]



芽兎めう役　五十嵐裕美さんショートイタビュー

――芽兎めうというキャラクターの印象についてお聞かせください。

五十嵐　最初はイラストが本当にかわいいので「え!? この子本当にドラムたたけるの？」って思っちゃいました（笑）。ゲーム好きというところは私と共通してますね。

――担当された「めうめうぺったんたん!!」という曲ですが、TOMOSUKEさんは一番歌うのが難しかったんじゃないかとおっしゃっていました。収録のときに苦労された点などはありましたか？

五十嵐　Aメロの早口や、「めめめめめめめ」という、「め」を連発するのが難しかったです。普段連続で言うフレーズではありませんし、どんどん口が回らなくなって大変でした。あとは台詞パートなど、一曲を通して収録するというかたちでは無かったので、完成した曲を聞くまでは「これで大丈夫だったのかな!?」とずっと気にしていました（笑）。

――実際に完成した楽曲を聞いてみていかがでしたか？

五十嵐　ARMさんっぽい電波曲になっていて、感動しました。一部のパートでARMさんのコーラスも入っているので電波なんだけどどこか賑やかな曲という印象です。

――最後に読者へメッセージをお願いします。

五十嵐　私も『ひなビタ♪』をきっかけにBEMANIシリーズを始めて、今は『REFLEC BEAT colette』をメインにプレイしています。『REFLEC BEAT colette』は比較的始めやすいと思うので、ほかのアーケードゲームを遊びに来た方も、楽曲を聞いてみようかなという軽い感じで、EASYでプレイして曲を聞いて、ゲームも楽しんでいただけたらうれしいです。楽曲自体はTunesで視聴もできますのでぜひ聞いてみてください。そのほかにも、Youtubeでキャラクターたちがやっているラジオも配信していて、楽曲を作った流れとかを紹介していたりもしますし、公式のFacebookではキャラクターたちが更新している日記なども上がっていて、しっかりとした世界観のある作品になっています。ぜひ皆さん日向美商店街を盛り上げるつもりで楽しんでいただけたらと思います。



五十嵐裕美 プロフィール

マウスプロモーション所属。ファンからはゆきんこという愛称で呼ばれる。『ひなビタ♪』ではドラム担当の芽兎めうを演じる。アーケードゲーム関連では、「戦国大戦界 生祭」でも活躍中。代表作:『脳コメ』（黒白院 清羅役）、『AMNESIA』（オリオン役）『アイマス』（双葉杏役）など。

ひなビタ♪ 追加情報　「ひなビタ♪ ORIGINAL SOUNDTRACK」発売記念イベントの開催が決定！　2013年9月27日（金）19:00より、秋葉原の「AKIHABARAゲーマーズ本店にて開催されるぞ。出演者は今回インタビューにご協力いただいた、TOMOSUKEさん、芽兎めう役・五十嵐裕美さん、そして、和泉一舞役・津田美波さんが登場。さらに、ゲーマーズでは、オリジナルブロマイド豪華5種セットの限定特典も予定されているとのこと。

REFLEC BEAT colette

リフレクの夏はまだまだこれから！

Qrispy Joybox & DJ TOTTOが語る REFLEC BEAT colette Summer

暦では夏の終わりが近づいてきたが、リフレクの夏はまだまだ終わらない！ 今回は本作のキーマン二人に『colette Summer』の手応えについて語っていただいた。



REFLEC BEAT colette	
■メーカー	KONAMI
■ジャンル	音楽シミュレーション
■操作方法	タッチパネル
■発売日	稼働中

リフレクの熱さはまだまだ続く！ レッツリフレク♪

――3シーズン目も架橋を迎えつつある本作ですが、『REFLEC BEAT colette Summer』で追加した各楽曲の手応えや、プレイヤーからの反応はいかがでしたか？

Qrispy Joybox（以下、Qrispy） 夏っぽくて勢いのあるラインナップを揃えたので、みなさん熱い夏を感じてもらえたのではないでしょうか！ DJ TOTTOはどかな？

DJ TOTTO（以下、TOTTO） いや〜。本当に今年の夏はラインナップが熱かったですよね！ 難度的にも少しピリ辛な楽曲が多くて、ライセンス楽曲からオリジナル楽曲まで色々な話題性がありました。オ〜レッ！

Qrispy たしかに！ オ〜レッ！

――コレットフィッシングに追加された「伝説の楽曲」は、どのようにして選ばれたのでしょうか？

Qrispy 伝説の曲は「そう！ 僕が伝説の曲だってね」と、曲自身が僕に訴えかけてくるんですよ。だから選んでいるわけではないんです。

――今作では他機種との同時開催イベントも印象的でした。対象曲などは、どのようなコンセプトで決定しているのでしょうか？

TOTTO 今年の夏は毎年『IIDX』と開催しているイベントをさらに発展させ、『pop'n』を加えた三機種でイベントを開催してみました。ボリュームアップして、ユーザーのみなさまに楽しんでもらえるような企画になっていますので、まだ『REFLEC BEAT』をプレイしたことが無い方も、この機会にぜひ遊んでみてください！

――REFLEC BEAT colette ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.2の予約が開始されていますね。今作の見どころ、聴きどころについて教えてください。

Qrispy 今回はなんと!! CD三枚組!! ボリューム満点です。もちろんセルフライナーノーツも掲載しています。そしてなんと!! コナミスタイル特別版ではあの話題の二人組ユニットのCDが付いてきます！ そしてなんとなんと!!! パステルくんのぬいぐるみも付いてきます！ みんなスタイルに急げ!! レッツパステル♪

――最後にファンに向けて一言お願いします。

Qrispy 夏はそろそろ終わりですが、リフレクはまだまだ熱い毎日が続きます！ お楽しみに！

TOTTO 伝説の曲で……待ってます。



Qrispy Joybox プロフィール

『REFLEC BEAT』に収録された「カラフルミニッツ」でのBEMANIデビュー以降BEMANIのさまざまな機種に楽曲を提供している。『REFLEC BEAT colette』ではサウンドディレクターを務める。



DJ TOTTO プロフィール

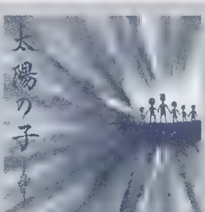
『REFLEC BEAT colette』に収録された「Valanga」でBEMANIデビューしたコンポーザー。BEMANIプレイヤーとしてもかなりの腕前を持っていることでも有名。

まだまだアツい夏の追加楽曲！

先日、『ポップン』、『jubeat』、『IIDX』シリーズで大人気の三曲が追加された本作。さらに、リザルト後のお楽しみイベント「コレットフィッシング」でも、Des-wim、kors k feat.吉河順央、あさきという豪華コンポーザーの新曲が追加された。インタビューによると、さらなる「伝説の曲」が!? コレットフィッシングの釣り場に新たに登場した「渦」に繰り出し、まだ見ぬ伝説級の獲物をゲットしよう！







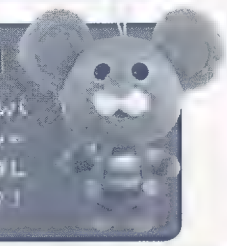
←画像左より、
Last Memento ―花火のない夏―／Des-wim
7 Colors／kors k feat.吉河順央
太陽の子／あさき

楽曲名	アーティスト	楽曲名	アーティスト
Last Memento ―花火のない夏―	Des-wim	疾風	Power Of Nature
7 Colors	kors k feat.吉河順央	隅田川夏恋歌	seiya-murai feat.ALT
太陽の子	あさき	Colorful Cookie	Lucky Vacuum

REFLEC BEAT colette ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.2 Vol.2予約受付中

『REFLEC BEAT colette』のサントラ第二弾が予約受付スタート！ ゲームに収録された楽曲80曲以上をDISC三枚に渡る大ボリュームで収録した豪華な内容となっている。もちろん、このCDのみでしか聴けない人気コンポーザーのロングバージョンも収録！

さらにコナミスタイルでは、大人気ユニットVENUSのミニアルバム、パステルくんぬいぐるみ、VOL.1と一緒に収納可能なスペシャルケースという豪華三点セットが付いた限定版も発売される。詳しくは、コナミスタイル<http://www.konamistyle.jp/>でチェック！



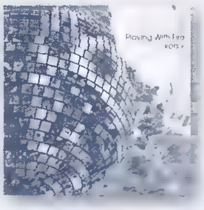
SOUND VOLTEX II INFINITE INFECTION

他機種連動イベント＆リミックス楽曲コンテスト採用楽曲を追加！

ボルテの夏もまだまだこれから！　今回は9月上旬からスタートするリフレクとの連動イベント二種とリミックス楽曲コンテストの採用楽曲を紹介！

ボルテで「Playing With Fire」 POLICY BREAK 更新！

期間中対象機種をプレイしてBREAKゲージを100%にするとボルテで対象機種の楽曲が遊べるようになるPOLICY BREAK。今回の対象機種はリフレクからkors kの「Playing With Fire」が登場。アゲアゲなRAVEサウンドでボルテとの相性も抜群！要チェックだ！



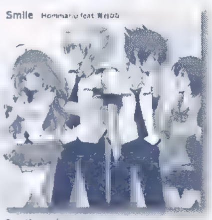
ユーザーが選んだ楽曲たちがついに登場！ 東方リミックス曲コンテスト採用楽曲五曲追加！

第一回目の配信曲が好評を博す中、東方紅魔郷リミックス楽曲コンテストの採用楽曲第二回目が配信開始！　追加楽曲は以下の五曲。第一回目の配信楽曲に負けず劣らずハイクオリティで個性豊かな楽曲ばかりなので、東方アレンジのファンもそうでない人も、ぜひプレイしてみよう！

カテゴリ	曲名	アーティスト名	原曲
公募曲(東方リミ)	U.N. Owen was her? (Hyuji Remix)	Hyuji	U.N オーエンは彼女なのか？
公募曲(東方リミ)	愛くるしフール　-Not EASY!!-	かぼちゃ	おてんば恋娘
公募曲(東方リミ)	Lunartic Dial	Shiron	月時計　～ルナ・ダイアル
公募曲(東方リミ)	赤より紅い夢 -lucid dream Mix-	くるぶっこちゃん	赤より紅い夢
公募曲(東方リミ)	太陽はやめて！ぼくらのスカーレット警察	七条レタスグループ	亡き王女の為のセプテット

ボルテをプレイしてリフレク楽曲をゲット！ FLOOR INFECTION 第六弾『REFLEC BEAT colette』

ボルテの楽曲が他機種でもプレイできるFLOOR INFECTION第6弾は『REFLECBEAT colette』。「Sakura Reflection（P*Light Slayer Remix）を始めとしたFLOOR楽曲が三曲、遊べるようになる。infectionゲージをMAXにして解禁し、リフレクでもFLOOR楽曲を楽しもう！



Smile／
Hommarju feat.実谷なな


Sakura Reflection(P*Light Slayer Remix)　／P*Light



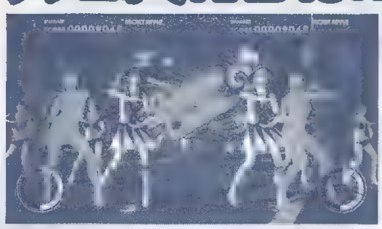
Qubism／
Hate vs Brilliance

DANCE EVOLUTION ARCADE

AKB48の新曲が発売と同時にダンエボに配信！「恋するフォーチュンクッキー」を踊ろう！

8月21日に発売したAKB48の新曲「恋するフォーチュンクッキー」が、発売日より本作に配信中。CD付属のDVDには、AKB48メンバーが踊る振り付けにゲームで使用されているオブジェクトが出現するという特別コラボ仕様の映像が収録されているので、本作の練習も可能な内容となっている。

ダンエボでAKB48!!



ゲーム内では振り付けはもちろん、実際のミュージックビデオでAKB48のメンバーが着ている衣装も再現されている！



PASELI

KONAMIの遊べる電子マネー「PASELI」がより使いやすく！

アーケードゲームをより面白く、より快適にプレイできるKONAMIの遊べる電子マネー「PASELI」が、より使いやすくなる新サービスを開始。KONAMI IDへの事前登録をしていなくとも、e-AMUSEMENT PASSをPASELIチャージ機にかざすだけで、PASELIが利用できるようになるという内容だ。これを機に、まだ「PASELI」未体験の人も、PASELI限定モードやコインレスの快適プレイを楽しもう！



新たな対人戦を加え、戦いは次のステージへ!!



大型バージョンアップを果たし『XROSS ARMS』となった本作で、ついに新要素となる対人戦が開幕!

スティールクロニクルBe XROSS ARMS
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：ネットワークCo-op アクションシューティング
- ■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
- ■発売日：稼働中
- ■使用基板：—

開戦!

第1回XROSS BATTLE
9/4(水)10:00～9/17(火)24:00

ついに4対4の対人戦「XROSS BATTLE」が9月4日から始動！ 普段の鋼鉄虫戦とはまったく異なる戦いになるので、早速試行錯誤し、いち早く対人戦用の装備や戦術を確立しよう。目指せ連戦連勝！

期待の新スーツ　格闘Ver.2.0!

格闘タイプに装甲を軽量化した新バージョンが追加! より素早く敵の懐に飛び込めるその性能は、対人戦においても期待大!?

XROSS BATTLE専用新大型兵器

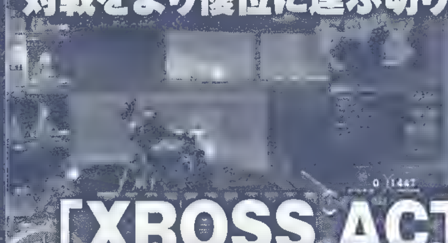




「スティールアームズ」

XROSS BATTLE中に特定の条件を満たし画面上部のアームズサインがアクティブになれば、各プレイヤーは大型兵器「スティールアームズ」を呼び出すことができる。ケタ違いの威力を誇る各種攻撃で、敵陣営を容赦なくなぎ払え!

対戦をより優位に運ぶ切り札



「XROSS ACT」

XROSS BATTLE中に攻撃や被ダメージ、援護行動などでゲージをためると、「XROSS ACT」が発動可能となる。ACTはスーツの種類により固定されており、うまく使えば戦局を一気に変えうる!?

名称	効果
リラッシュベース（突撃専用）	足元に一定時間味方全員が使用できる復帰ポイントを設置する
グランドウォール（重火力専用）	目の前に一定量敵の攻撃を無効化するバリアーを設置する
ナイトレイド（高機動専用）	一定時間まで、見えにくいステルス状態になる
スカウティングレイ（特技専用）	一定時間周辺広範囲の敵スーツを索敵し、味方に位置を伝える
アクセルスパイク（格闘専用）	一定時間二段ジャンプが可能となり、予想外の進撃や奇襲が行える

XROSS BATTLE限定の特典も!?

対戦でスコアをためていくと、一定量ごとにイベント限定特典がもらえる。その中には今はここでしか手に入らない武器も!?

XROSS BATTLE 対戦ルール基礎知識

何度倒されてもリスポーン（復帰）ポイントから再出撃できるとはいえ、味方との連携や基礎を無視し、突っ込むだけでは勝てないこのモード。基礎知識を頭にたたき込んでから出撃だ!

鋼鉄虫を倒して「メトロン」を稼げ!



このモードでの勝利条件は、マップ上の鋼鉄虫を倒して得られる「メトロン」をため、画面上部のゲージを最大にすること。敵スーツを倒しても直接勝利点にはならない点に注意。

敵チームが溜めたメトロンは奪える!



敵側の「ブリッジ」を攻撃すれば、メトロンを一気に減らせる。ブリッジを攻めるか守るか、あるいは敵スーツを倒し時間を稼ぐか……状況判断と役割分担が勝利のカギだ。

ハウンドアイテムも追加! 新ヘッド&ボディに注目!

今回のアップデートではさらに、各ハウンドに新ヘッドアイテム&ボディアイテムが追加される。夏が彼らを開放的にしたのか、性格とはちぐはぐな意外な衣装が……!?

まさかの男装&女装!?



エレナとアレックスがまさかの性別超越!? ほかのハウンドの衣装も、カジュアルかつ驚きの品ばかりだ。

Geek編集長 サンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第48回

ネットを騒がせるクラウドファンディングによる資金調達に成功した
「ヤタガタス Attack on Cataclysm」プロジェクト。ゲームセンターの将来は変わるか!?

プレイヤーが支えるゲーム開発
(クラウドファンディングが作る未来)

ヤタガラス開発チームによる、オリジナル2D格闘ゲーム企画「ヤタガタス Attack on Cataclysm」。ヤタガラス開発チームはこのシリーズ最新作の制作にかかる費用を、クラウドファンディングサービスIndiegogoで2013年6月から出資募集開始。

2013年8月の今、集まった出資金額が希望額の$68,000を大きく超える形で、見事目標達成しています。

クラウドファンディングとは、インターネットのサイトを介してプロジェクトの遂行にかかる資金を不特定多数から募る資金調達の手法のことです。出資は少額からできるようになっていることが多く、リスクは伴うものの、最終消費者が製品を予約するような気軽さで出資できるため、ユーザーの支持と理解を得さえすればプロジェクトが発進できる、ある意味健全な製品開発を育む仕組みであるともいえ、今後身近なものになっていく可能性が高いといえます。

$68,000達成時の実現公約の中にはNESiCAxLive版のリリースも含まれているため、この資金獲得成功を受けて「ヤタガタス Attack on Cataclysm」をアーケードゲーム企画として語ることができるのは、弊誌としても喜ばしいことです。

アーケードゲーム、とりわけ格闘ゲームは開発の担い手が極めて少なくなり、新作登場への期待がかけられなくなる中、注目されるプロジェクトであるといえるでしょう。これがうまくいけば、ゲームメーカーから離れた在野のゲーム開発者が、クラウドファンディングに新作プロジェクトを引っさげて登場することもあるかもしれません。

モノはブラウザゲームですが、黒川文雄氏、飯田和敏などがかかわるインディーズゲーム「モンケン」制作プロジェクトの開発資金を、日本のクラウドファンディングサイトCAMP FIREで募り、資金の調達に成功するといった事例もありました。

アーケードゲームは年を追うごとにタイトルが減る一方です。クラウドファンディングで資金調達し、NESiCAxLiveを使って配信をする。この流れが定着したら、アーケードゲームの将来像は、現在予想できる範囲のものから大きく逸脱していくかもしれません。

今後のアーケードゲーム開発はユーザーが支える。そんな意識変革が促されているようにも思えるニュースでした。アーケードゲームを作りたい開発者が、クラウドファンディングサイトで企画を競い合い、アーケードゲームをプレイしたいプレイヤーの出資でゲームを作る。それもまた楽しいかもしれませんね。

杉田 哲朗

本誌編集長。クラウドファンディングで一口乗ったプロジェクト二つがスケジュール遅延。「出資先は、心意気だけでも買えるところにしよう」とのこと

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2013年6月16日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅰ	5,099,638,140	SYL	ALL	Game in えびせん（東京）
	BOOST・TYPE-Ⅱ	5,394,256,810	DBS	ALL 赤ビュー横画面 残4☆×79万32分45秒	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	BOOST・TYPE-Ⅲ	4,522,789,420	SOGO	ALL 残×1	Game in えびせん（東京）
	BOOST・TYPE-Z	5,247,781,550	SYL	ALL 残×3	Game in えびせん（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅰ	4,975,611,574,420	マッキ	ALL	えの木（高知）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	3,354,736,977,190	RET＠サントラ再販希望	ALL 残1	個人申請 埼玉レジャーランド春日部店（埼玉）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅲ	3,849,592,160,950	ガバガバチャート	ALL 残×2	Game in えびせん（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Z	4,361,900,611,240	ガバチャー	ALL ノーミス 4面終了2.3兆(草)	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅰ	86,783,320	JFC-ISO	ALL ノーミス	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅱ	91,607,520	KDK-TAKEYUKI	ALL ノーミス	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅲ	96,323,860	JFC-ISO	ALL ノーミス	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Z	103,737,560	JFC-ISO	ALL ノーミス 前半2520万	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Z	3,439,701,374,400	断罪さん	ALL	Game in えびせん（東京）
カオスコード ニューサインオブカタストロフィー		7,389,800	あと何TEN	ALL クドゥラック	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ! Ver.1.00	アクション技能検定	149,640	UMC(ふなっこのおかず畑)	ALL 電パ第1プレイ 連付	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24（群馬）
ファントムブレイカー アナザーコード		5,311,010	そうかP	ALL メイ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ブレイブルー クロノファンタズマ	スコアアタック・TYPE A	858,940,864	まだやってネシカ	ALL テイガー	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
雷電IV for NESiCAxLive	パーフェクトソロ	55,740,800	AKF＠さよなら内海賢二氏	ALL 残×3 ボム×0	個人申請 新宿プレイランド カーニバル（東京）
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	ガーネット	1,327,500	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	グリード	1,366,150	スト研	ALL	えの木（高知）
	タイフォン	1347000	スト研	ALL	えの木（高知）
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	オリジン Zゾーン	216,104,700	チーム509-PAL(コレク)	ALL Q-U-Z	個人申請 タイトーステーション和光（埼玉）
	外伝 Vゾーン	189,649,500	チーム509-RAYS	ALL O-R-V	つるまき（栃木）
	外伝 Wゾーン	222,549,000	STT ㊡	ALL PSW ノーミス	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	ジェネシス Zゾーン	308,387,900	チーム509-地獄龍-H.S	ALL	つるまき（栃木）
	ネクスト Iゾーン	167,188,700	KU＠AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	個人申請 Hey（東京）
	ネクスト Vゾーン	207,586,900	KU＠AKIBA	ALL O-R-V	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Yゾーン	196,033,470	SU＠仕事オワタマン	ALL Q-U-Y	個人申請 ルート408（茨城）
	フォーミュラ Kゾーン	223,841,900	ねこび	ALL C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
怒首領蜂最大往生	タイプB・ショット・陽蜂	961,858,873,580	坂上RLF＠乱入歓迎	ALL オートボムON 残2 B0	個人申請 神奈川レジャーランド厚木店（神奈川）
怒首領蜂大往生	タイプB	2,089,583,320	fufufu	ALL 残2 B2 B-EX	個人申請 ゲームオスロー立川第5店（東京）
セクシーパロディウス	イワン	7,034,400	AXIOM-H.Y ㊪	ALL 1周226万 1面58万 残4	個人申請 セガ難波アビオン（大阪）
デイトナUSA2 パワーエディション	MIX	2'48"754	地球最後の告白を/feat.IA	HARD車:TAモード	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）
	中級	2'44"982	夕暮れ蝉日記/feat.IA	HARD車:レースモード	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）
ビューポイント		5,459,370	IMU-AT2(と)	ALL 幼虫×30オプ×14残機つぶし1機20万+α 自爆なし	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
フェリオス	イージー	865,630	TEN	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ぷよぷよフィーバー	るんるん	1,302,798	ZTY	ALL	デイトナⅢ（埼玉）
ホムラ		2,801,422,000	YOH	ALL 連付 4面終了 25.5億	グッデイ21（東京）

ハイスコア通信
●えの木の皆さま、今年もお世話になりました！ また秋に行きますw えび店長（**Game in えびせん／東京**） ●国から助成金をもらってウソスコアを出しているウソスコアラー「こんなにウマイ話があって良いのだろうか。何だか後ろめたさを感じます」 えびせんの皆さんご来店ありがとうございます!!（**えの木／高知**）

新たに追加・変更されるルール

Do Not Fall

ストーリーモードの【TOUR1】、【TOUR2】、【TOUR3】の3部門で集計します。
［工場出荷設定 スコアに影響する設定はありません］

Crimzon Clover for NESiCAxLive

2013年8月8日にバージョンアップが実施されましたが、旧バージョン、新バージョンは合同集計とします。ルールや工場出荷設定に変更はありません。

AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH

NESiCAxLiveで配信されている新バージョン（Ver.2.01）は、以前のバージョンと合同集計とします。
ルール、工場出荷設定に変更はありません。

斑鳩 for NESiCAxLive

【ARCADE・EASY】、【ARCADE・NORMAL】、【ARCADE・HARD】、【PROTOTYPE・EASY】、【PROTOTYPE・NORMAL】【PROTOTYPE・HARD】の6部門で集計します。
［工場出荷設定 難易度選択：セレクト エクステンド：1st 3,000,000 2nd 5,000,000、残機：3、プロトタイプモード：選択可能］

アンダーディフィートHD＋

各モードごとに機体別で集計します。モードはそれぞれ【アーケードモード】、【ニューオーダーモード】、【ニューオーダーモード＋】、機体はそれぞれ【VKL5.03（P）】、【VKL7.04（V）W】、【VKL6.02（A）P】、計9部門での集計となります。VKL5.03（P）RとVKL5.03（P）Gの2機体は性能が同じであるため、同一部門とします。
［工場出荷設定 DIFFICULTY：NORMAL、PLAYER STOCK：3］

ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive

次回集計より、【サバイバル（スコア）】の集計を開始します。その他、ルール、設定に変更はありません。

次号の集計

●締切について：9月分の集計では2013年9月16日までに出たスコア（9月19日消印有効）、10月分は10月20日までに出たスコア（10月23日消印有効）を対象とします。
●申請ついて：「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

2013年7月21日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅰ	6,060,175,270	DBS	ALL カウント 40:10	個人申請 タイトーステーション上野アメ横店（東京）
	BOOST・TYPE-Ⅱ	6,603,555,590	DBS	ALL カウント 41:50	個人申請 タイトーステーション上野アメ横店（東京）
	BOOST・TYPE-Ⅲ	5,985,664,980	DBS	ALL カウント 40:15	個人申請 タイトーステーション上野アメ横店（東京）
	BOOST・TYPE-Z	5,860,102,080	DBS	ALL カウント 40:45	個人申請 タイトーステーション上野アメ横店（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅰ	6,009,215,619,420	マッキ	ALL	えの木（高知）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	5,066,796,044,300	(o'v'o)	ALL	Game in えびせん（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅲ	4,366,328,914,210	(o'v'o)	ALL	Game in えびせん（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Z	5,423,462,422,050	(o'v'o)	ALL	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅰ	89,968,190	(o'v'o)	ALL	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅱ	93,220,190	KDK-TAKEYUKI	ALL	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Z	103,995,620	(o'v'o)	ALL	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅲ	2,912,810,222,740	(o'v'o)	5面ボス	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Z	6,107,990,419,440	(o'v'o)	ALL	Game in えびせん（東京）
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ！ Ver.1.00	ペンゴ！	205,813	UMC(どじっこふなっこ)	ALL 1ミス 揃えまくれ×11	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
怒首領蜂最大往生	タイプB・エキスパート・陽蜂	3,526,617,565,337	PEK @中二病劇場版楽しみです	ALL-陽オートボムON残1ボム1オパフロ4回	個人申請 富士見台ゲームパーク（東京）
	タイプB・ショット・陽蜂	1,021,651,398,763	坂上仙人@亜鉛サプリメント	ALL-陽 残1ボム3オートボム	個人申請 神奈川レジャーランド厚木店（神奈川）
ファントムブレイカー アナザーコード		5,625,430	そうかP	ALL メイ ver1.00	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
雷電Ⅳ for NESiCAxLive	パーフェクトソロ	56,983,150	AKF @7面大失敗	ALL 残×3ボム×07面アイテム1個落ち	個人申請 新宿プレイランド カーニバル（東京）
P4U		6,614,500	KOH	ALL 連付	えの木（高知）
あずまんが大王 パズルボブル	CPU対戦	65,998,960	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL よみ	個人申請 ゲームニュートン大山店（東京）
ザ・ランブルフィッシュ2 for NESiCAxLive	ガーネット	1,333,360	もちべ(なし)	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	タイフォン	1,414,620	スト研	ALL P×10　連付	えの木（高知）
	ラッド	1,826,390	スト研	ALL 連付	えの木（高知）
	バズウ	1,130,780	もちべ(なし)	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	外伝Wゾーン	223,277,100	STT ㊙	ALL PSW ノーミス	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	セカンドJゾーン	209,947,800	A.BOY	ALL	個人申請 GASINO（大阪）
	セカンドZゾーン	211,300,750	SPREAM K.S	QUZ	個人申請 ビーカム仙台泉店（宮城）
	ネクストIゾーン	167,423,500	KU @ AKIBA	ALL	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクストVゾーン	208,435,400	KU @ AKIBA	ALL	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクストZゾーン	280,422,600	チーム509-JMB-ひろりん	ALL	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24（群馬）
	フォーミュラKゾーン	225,687,600	ねこび	ALL ルート C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	レジェンドHゾーン	188,165,100	YUN @マッチョドラゴン	ALL ADH グソク1回転	個人申請 タイトーステーション旭サンモール店（千葉）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	15,835,011,650	白胡麻@まってたよ～＼(^o^)／	ALL 連同付 予選不十分系63.8億	グッデイ21（東京）
	サキュラ	12,253,695,988	O	ALL	マットマウスパートⅡ（神奈川）
怒首領蜂大復活 ver1.5	裏2周 タイプB・ボム	855,065,015,797	D助@かき集めました	裏2周 ALL 残2ボム0	個人申請 埼玉レジャーランド春日部店（埼玉）
トラブルウィッチーズ for NESiCAxLive	ゲロゲロ・プリル	154,990,880	BBA @本番に弱し	ALL	個人申請 MAHODO（山口）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	4,252,633,095	だるるん	ALL 残4 B2	マットマウスパートⅡ（神奈川）
ザ・ランブルフィッシュ2	グリード	1,339,970	スト研	ALL 連付	えの木（高知）
	ラッド	1,777,990	スト研	ALL 連付	えの木（高知）
	オービル	1,256,810	スト研	ALL 連付	えの木（高知）
ドルフィンブルー		1,532,440	1.　せーのっ　AAZ	ALL 連付	えの木（高知）
イメージファイト		1,856,800	大波とマホードー最高。WGFC-DUE	ALL 連同付 2-7 青×5 P2 ノーミス	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
オーダイン	クリスタル	779,900	TEN	ALL 連付 1374710点	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
グレート魔法大作戦	ソロバン	90,665,500	Clover-TAC	ALL	Game in えびせん（東京）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプB	521,067,219	SPS	ALL 残5 B0 一周2.65億	マットマウスパートⅡ（神奈川）
	通常モード タイプB	463,695,841	SPS	ALL 残7 B0 一周2.67億	マットマウスパートⅡ（神奈川）
ハイパーデュエル		2,865,090	ありがとうマホイベ AFO(はいむす)	ALL LISA 残4	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
ジー・ストリーム G2020		10,949,440	R.	ALL 連付(A連、B連) 2002年3月17日ver.	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
戦国ブレード	ハガネ	2,485,400	2刀流ルーキーしょうへい(笑福亭)	全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
バトルサーキット	サイバーブルー	37,543,300	フリッパありがとう。G.M.C.DUO㊙	ALL 残0 残6462コイン	個人申請 フリッパーズクラブ（大分）
ビューポイント		5,459,370	IMU-AT2(と)	ALL 幼虫×30 オプ×14 全ボス自爆なし 残機つぶし1機20万+α	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
ライデンファイターズ2	スレイブ	130,781,130	SOF-JFC-WTN	ALL 2P側 連付 フェアリー	Game in えびせん（東京）

GET THE TOP SCORE!!

■『Crimzon Clover for NESiCAxLive』の ORIGINAL MODEは順調な伸び。UNLIMITED MODEのALLクリア達成者が出現。現時点では最強機体のTYPE-Zのみですが、その他の機体も徐々にパターンが詰められてきているようです。BOOST MODEは7月時点にてTYPE-Ⅱが大きく伸びていますが、これは再現の難しいつながり方が発生した模様。

また集計対象ではありませんが、オリジナルモード1P2P協力プレイのスコア報告がありました（スコアは13,052,910,733,240点でTYPE-ⅡとTYPE-Zを使用）。

■『カオスコード ニューサインオブカタストロフィー』の稼ぎのセオリーは「コンボで技点を稼ぎつつゲージをため、点数の高い技を当てる」、「可能な限りパーフェクトを取る」というシンプルなもの。今回使用されたクドゥラックには比較的簡単な永久コンボが存在するため、かなり高い点が出ています。

■これまでじわじわ伸びてきており、9000万の大台目前だった『グレート魔法大作戦』（ソロバン）は、なんとここに来てClover-TAC氏が抜き去り大台突破。リベンジはあるのでしょうか？

■稼働直後あたりから更新が途絶えていた『ジー・ストリーム G2020』が1000万点を突破。ラスボスでブラックホールがうまく当てられなかったほかミスは多かったとのこと。

■『イメージファイト』は2周目補習ステージのノーミスパターンが完成したとのこと。これで40,000点ほど伸ばせる計算になるそうですが、今回のプレイでは2周目7面の残機つぶしをミスして35,000点落ち。

■その他、古いところでは『フェリオス』（イージー）、『ビューポイント』で更新あり。『ビューポイント』は戻り復活なので、稼ぎにおいては残機つぶしが重要になります。ほか、集計対象の作品ではありませんが『エアラインパイロッツ』はスコアカンスト（500）の報告がありました。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

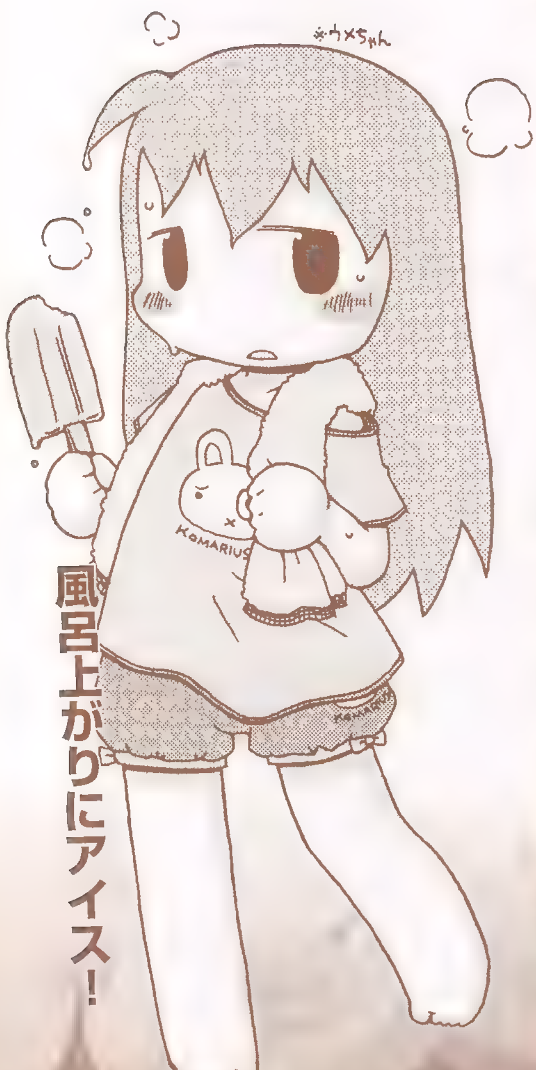
格芸部の三学期は、もう始まっています!!

かくげい・ぶ!









[アイドルの登竜門]
新人アイドルの登竜門といえば全日本国民的美少女コンテスト。過去に藤谷美紀、米倉涼子、上戸彩、福田沙紀、忽那汐里、武井咲などを輩出している。

[芸能界]
マコは某雑誌の読者モデルとして活躍中。しかし、見知った知人にしかあまり伝えていない様子。

IKaだより







[視聴者の投書]
その昔、「南ちゃんを探せ!」などというTVニュースのいちコーナーがあったような、無かったような。

[チャンウメ]
ウメちゃんの業界人言葉。TVのプロデューサーが言葉をいちいち並べ替えてしゃべるという都市伝説は本当なんでしょうか。

[いつもそんな格好?]
ウメちゃんは服を買うお金があったら、ゲーセンでこいんいっこいれるタイプの人なのです。

格芸部掲示板

編集部に届いたイラスト、コメントをご紹介!!

今号もIKa先生や「かくげいぶ!」宛に届いたイラストをコメント付きでご紹介!!
届いたお便りは引き続き各芸部掲示板でご紹介していく予定なので、みなさんの熱いお便りお待ちしております!



何でもタイ王国でも「えすえぬ家の人々」が発売されているとゆーことで!これはメタスラ好きのタイ人も納得の単行本であるということ間違い無しですな! IKa先生おめでとうございます!

愛媛県
PN・煮物さん



私のお気に入りのキャラクターBest5
1位 黒川 百
2位 みるみるにゃー
3位 さくらの母
4位 マコちん ケンタくん
5位 アレクさん
IKa 先生の描くダウナーキャラが好きです。

神奈川県
PN・テドリスさん



広島県
PN・森本マイヤーさん

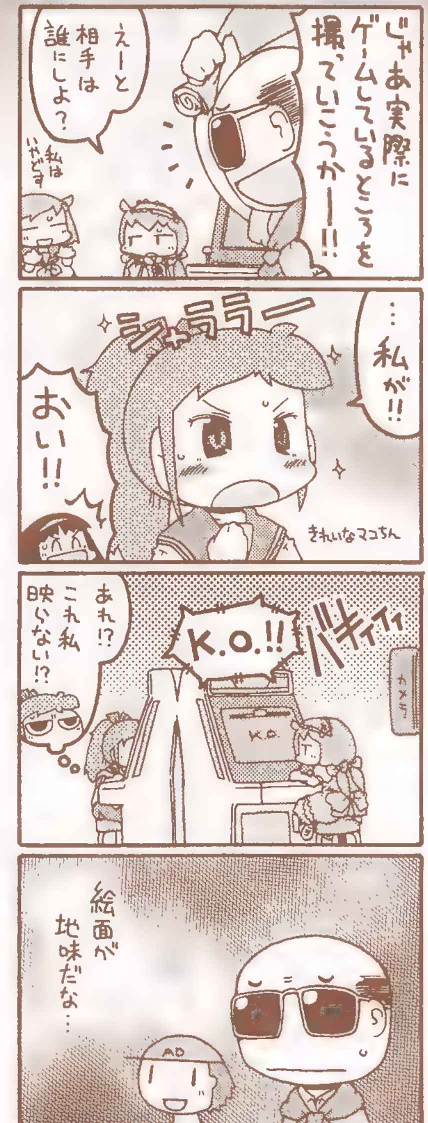
お便りはこちらへ
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 格芸部掲示板係

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

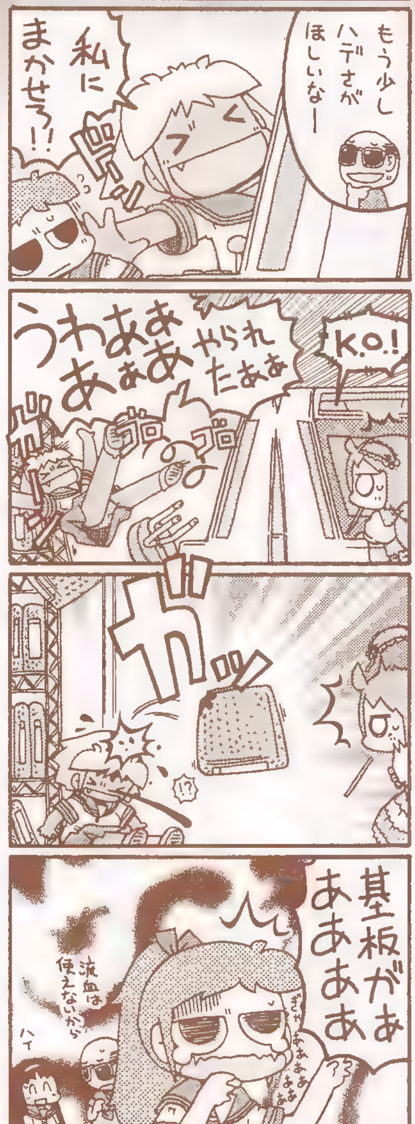
演　出



そこは仕方ない



リアクション王



[インタビュー]
某クイズ番組では、正解した回答者のリアクションだけど撮り直したりするそうです。

[きれいなマコちん]
マコちんは気合いを入れるとことで自由にモデル顔へと変身（?）することができます。

[基板]
ゲーム基板は精密機械。玄人は秋葉原でコンデンサなどを調達して、壊れたものを自力で修理するとか。

GOODS

新たな蒼の物語『XBLAZE CODE:EMBRYO』、好評発売中!!

http://www.arcsystemworks.jp/xblaze

アーケード、コンシューマーと両方のシーンで人気を博している対戦格闘ゲーム『BLAZBLUE』シリーズ。その『BLAZBLUE』シリーズの世界観とリンクし、新たな「蒼の物語」の展開を楽しめるアドベンチャーゲーム『XBLAZE CODE:EMBRYO』がアークシステムワークスより好評発売中！

本作は一般的なアドベンチャーゲームにおいて多く導入されている選択肢を選ぶシステムは無く、代わりに「TOi（トイ）」というシステムを採用、「選択肢の無いゲーム進行」で物語を進めることが可能となっており、オートモードで読み進めることによって、さながらTVドラマのように物語を楽しむことができるぞ。

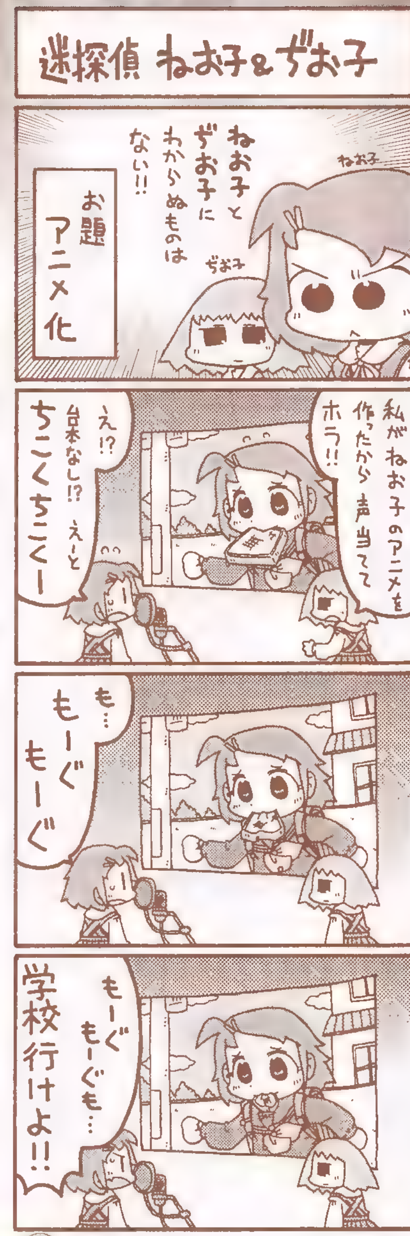
さきほどのページで『BLAZBLUE』アニメ化を取り上げたが、また違った形で世界を広げる『XBLAZE』。こちらも要注目だ!!

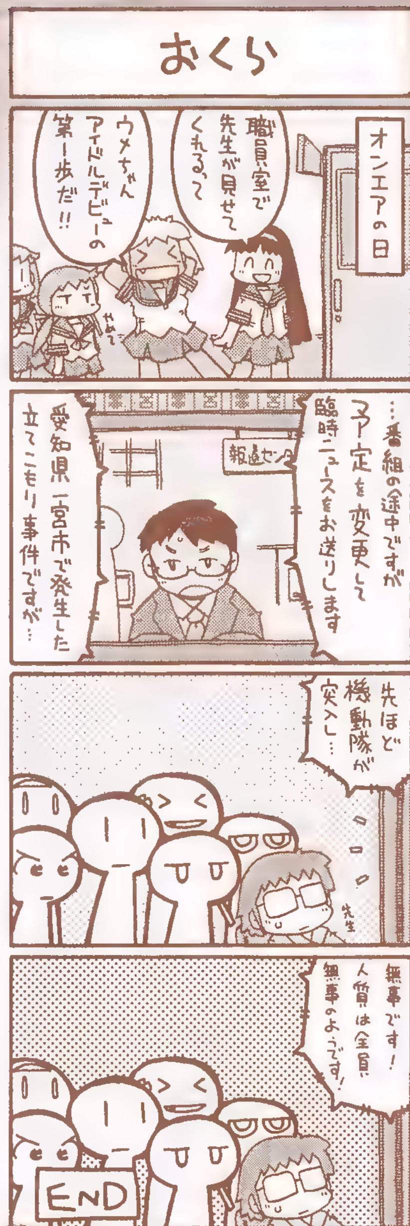




『BLAZBLUE』の世界観とリンクしているストーリーだけでなくゲームに使われている美麗グラフィックにも注目だ。またエンディングは各ヒロインのものが用意されているので、それぞれ異なる魅力を持ったヒロインたちとの物語を楽しむことができるぞ。

■タイトル：XBLAZE CODE：EMBRYO
（エクスブレイズコード：エンブリオ）
■対応機種：PlayStation®3 PlayStation®VITA
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]
■ディレクター [illegible]
■[illegible]







[ノーブラボイン撃ち]
「ゲームセンターあらし」の母ちゃんが実際(?)に使用した技。ほかにも「ノーブラクロスボイン撃ち」、「ノーブラボイントリックサンダー」などがある。

[愛知県一宮市]
愛知県一宮市出身の有名人は安藤勝己、山内一豊、SEAMO、丹下桜。そして最大のスターはスギちゃんと藤王康晴。

[アニメ化]
「かくげいぶ!」もアニメ化オナシャス!

NEWS

人気対戦格闘ゲーム『BLAZBLUE』、今秋アニメ化!!

http://blazblue-am.jp/

アークシステムワークスは今年5月にパシフィコ横浜にて開催された、アークシステムワークス創立25周年イベント「ARC SYSTEM WORKS FESTIVAL」にて対戦格闘ゲームとして人気を博している『BLAZBLUE』のTVアニメ化を発表しました。アニメタイトルは『BLAZBLUE ALTER MEMORY』、今秋放映予定となっている。
格闘ゲームとしての枠に収まらずラジオ、ドラマCD、ノベライズ、コミカライズ、グッズ展開と様々なメディアミックスを行ない幅広いファンを獲得し今や一大コンテンツとして確固たる地位を築いている『BLAZBLUE』シリーズ。
今年の10月には家庭用最新作も発売を予定しており、ますます広がり続ける『BLAZBLUE』の世界から目を離すな!!



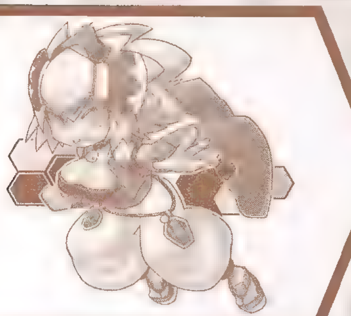


現在公開されているメインビジュアルとタイトルロゴがこちらとなっている。
対戦格闘ゲームとしての完成度だけでなく魅力的なキャラクターたちや謎が謎を呼ぶストーリーなど魅力溢れる『BLAZBLUE』シリーズ。
アニメも必見だ!!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

いよいよ単行本が発売!! 擬人化『ダライアス』まんが

WARNING!! ダライアスさん



ULGA PLEASE



[I always wanted a thing called TUNA SASIMI!]
直訳すると、「ツナサシミとかいうヤツ食べさせろ」。『ダライアスⅡ』オープニングの名ナレーション。

say PAPA



[ダライアスⅡさん]
時が経てばやはり「オリジナルさん」のように2画面の大迫力になったりするのでしょうか。

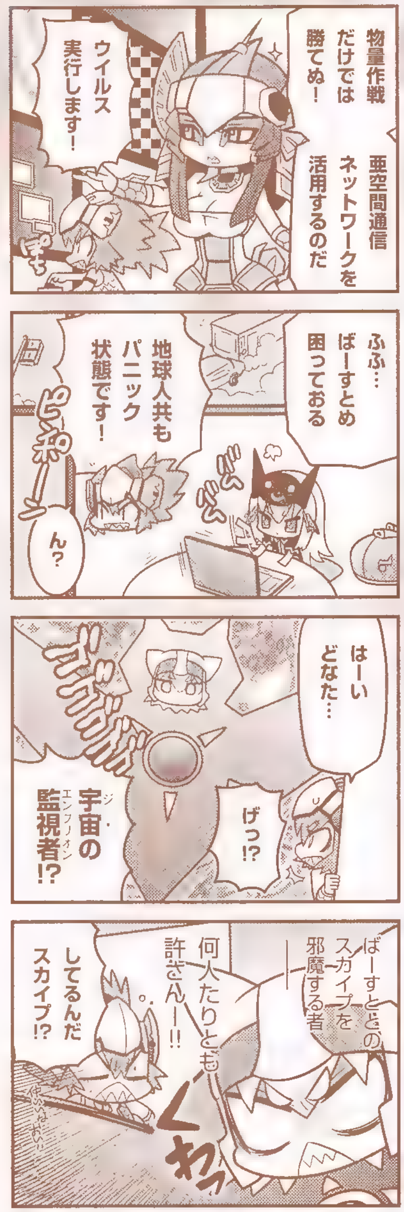
捕鯨大成功



[ダライアスのアップライト筐体]
純正品は存在しない、とのこと。

藤丸あお先生からのコメント

ネットスペースガーディアン



［ジ・エンブリオンさん］
宇宙の監視者を称してばーすとさんをストーキングする変な人。ばーすとさんにはあまり相手にされていないらしい。

古代からの死角



［キングフォスル］
キングフォスルは『ダライアス外伝』のCゾーンに登場するボス。攻撃すると鱗がどんどんはがれ落ちるぞ。

夢見るキャッスル



［痛機体］
休日の秋葉原UDX駐車場には、痛車が集うらしいぞ。

GOODS

『DEAD OR ALIVE』シリーズ最新作が今夏発売予定!!

http://www.gamecity.ne.jp/doa5/ultimate/home.html

コーエーテクモゲームスからPS3/Xbox 360用ソフト『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate』（以下DOA5U）が9月5日発売される。

『DOA5U』では新キャラクターとして『バーチャファイター』シリーズからジャッキー・ブライアントや「NINGA GAIDEN」シリーズから紅葉が登場。さらに過去『DOA』シリーズで登場したアインなど新たなるファイターが続々と参戦!!

また今冬には本作をベースにしたアーケード向けタイトルとして『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』をセガ アーケードゲームコンテンツ配信システム「ALL.NET P-ras MULTI バージョン2」より供給、リリースされることが決定しているぞ。

アーケードゲーマーの読者諸兄も一足先に『DOA5U』で腕を磨いてはいかがだろうか？



バーチャファイターよりジャッキー・ブライアント参戦決定!!



バトルシステム面も大幅にパワーアップ！画像は新システム「パワーランチャー」。相手をカチ上げ、ド派手＆大ダメージな連続技を決めろ!!

■タイトル：DEAD OR ALIVE 5 Ultimate

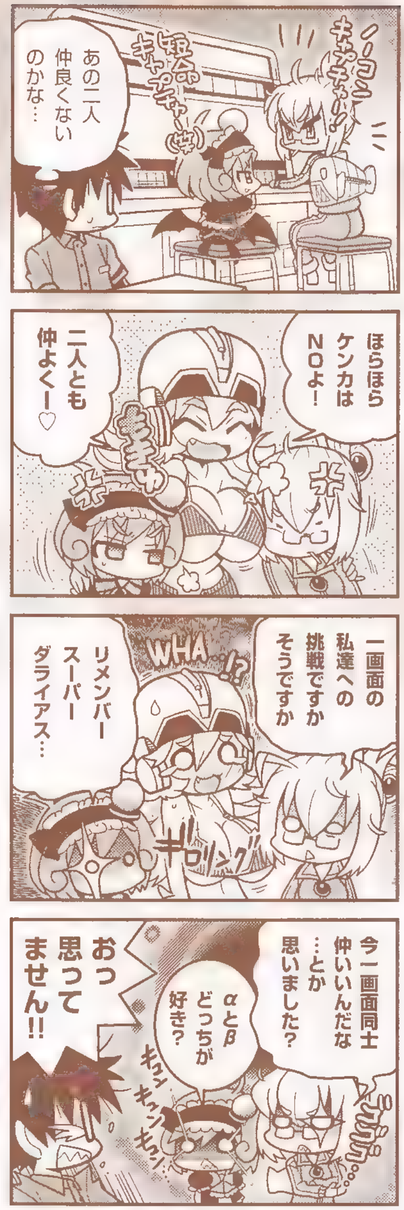
ばーすとの夏ベルサーの夏



ぼっちREASON



一画面同盟



[エレクトリックファン]
イソギンチャクをモチーフにしたボス戦艦。初心者の壁として、多くのプレイヤーに愛されている。

[目から針]
『ダライアスバースト』Fゾーンに登場するダークヘリオスの中身はサイバリオン。

[αビーム]
『Gダライアス』では敵のβビームに対し、自機のαビームでカウンターを狙うことができる。

GOODS

太鼓の達人が一番くじに初登場!!　アイドルマスターとのコラボも!?

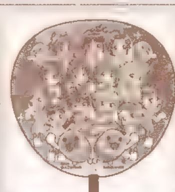
http://1kuji.bpnavi.jp/taiko

全国のアミューズメント施設にて好評稼働中の体感音楽ゲーム『太鼓の達人』。その『太鼓の達人』の一番くじがバンプレストより9月下旬より発売予定！

今回なんと「一番くじ 太鼓の達人～日本一を目指すドン！～」では『アイドルマスター』とのコラボグッズもあり、『アイドルマスター』ファンの方々も要チェックのラインナップとなっている。

商品の一覧はコーナー右に一覧を載せたのでそちらをチェックしてほしい。また『アイドルマスター』とのコラボグッズはD賞の特大うちわ、G賞の缶バッジ＆ステッカーとなっているぞ。

夏と言えばお祭り、お祭りと言えば太鼓。夏のお祭り気分を楽しむアイテムを一番くじで手に入れよう!!



全長40センチを超える巨大うちわ。画像はアイドルマスターとのコラボデザイン。



ラストワン賞はB賞と対になる「かっちゃんクッション」。

商品一覧

■A賞：太鼓の達人はっぴ
■B賞：どんちゃんクッション
■C賞：手ぬぐい（全2種）
■D賞：特大うちわ（全3種）
■E賞：ラバーストラップ（全5種）
■F賞：タオル（全3種）
■G賞：缶バッジ＆ステッカー（全5種）
■ラストワン賞：かっちゃんクッション

一番くじ 太鼓の達人
～日本一を目指すドン！～
■発売日：2013年9月下旬発売予定
■価格：1回600円（税込）
■発売元：株式会社バン[illegible]
■取扱店：[illegible]など（※取り扱いの無い店舗もあり）
■ダブルチャンスキャンペーン（計10名様）
『太鼓の達人Wii』専用[illegible]
「金の太鼓とバチ」

「ダライアスさん」はこれにて第一部完結！　次号は単行本発売記念特別編が掲載の予定!!

ZUNTA RARE SELECTION



［ずんたさん］
ずんたさんは先日、めでたく26歳になりました！

The world of spirit



［ハングリーグラトンズ］
『ダライアスバースト』に登場するボスキャラクター。で、モチーフはピラニア。亜種としてブルートグラトンズなども。

FREE THE LOVE



［第一部完!!］
単行本は11月に発売予定！　期待して待て!!

「WARNING!! ダライアスさん」のルーツを探れ!!　AOシックレコード　第3回

「WARNING!! ダライアスさん」の起源を探っていくこのコーナー「AOシックレコード」。第3回は前号で活躍した2キャラの設定ラフを公開。今号で「WARNING!! ダライアスさん」第1部はひとまず完結したが、次号でも特別企画を進行中!? 編集部ではイラストや応援のお便り、まだまだお待ちしているぞ!!

お便りはこちらへ
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部　AOシックレコード係

G ダライアスさん・設定ラフ



好き嫌いのはげしい無表情キャラ。外伝さんとよくケンカをする。ジ・エンブリオンさんはばーすとのGTと同じかそれ以上にGさんを恐れている。（藤丸先生設定メモ）

リスクストレージさん・設定ラフ



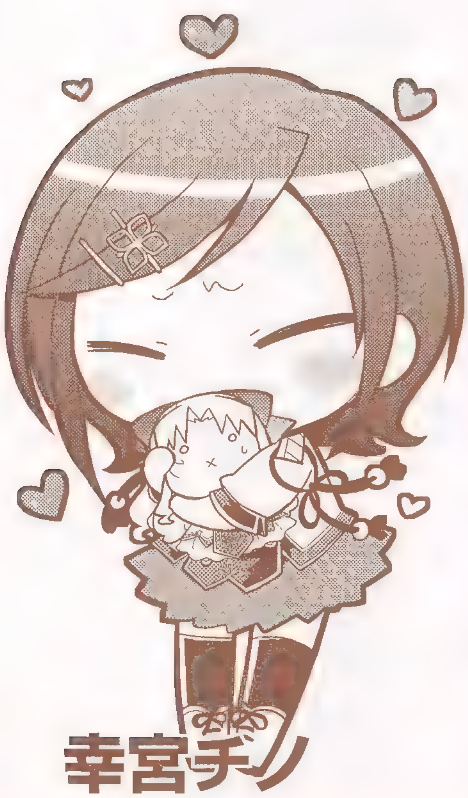
人がびっくりする顔を見るのが好きで、いきなり大口を開けいろんなものを吐き出す。趣味は手品。ばーすとは何か出されるたびにビビっている。（藤丸先生設定メモ）

▶アルカディアブログ（http://www.famitsu.com/blog/arcadia/）では「ダライアスさん」カラー版本誌連動コミックが連載中!!

幸宮チノ先生のWEB新連載情報もあるよ!

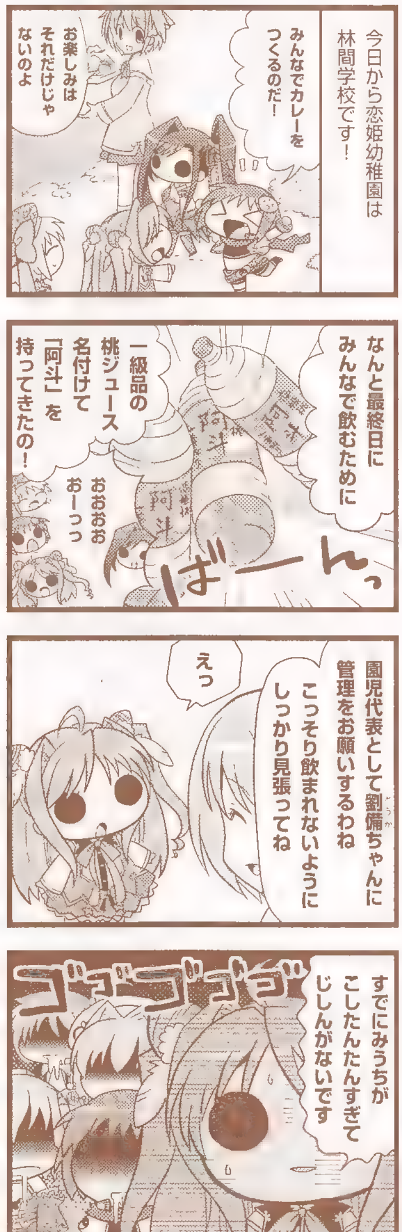
恋姫☆ようちえん

曹操躍進し、劉備窮地に立つ
殿軍にて趙雲、張飛勇躍する

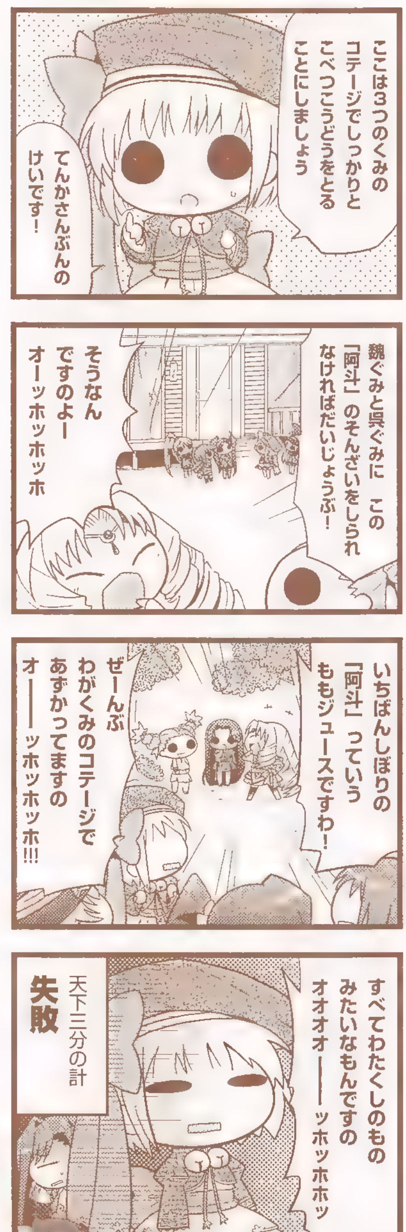


幸宮チノ

りんかんがっこ!



さんぶんのけい



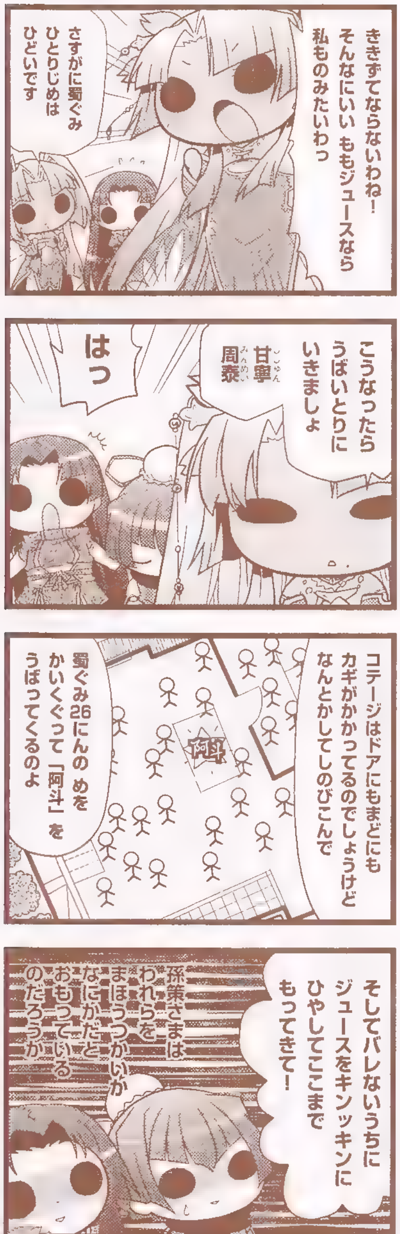
[劉備ちゃん]
真名は桃香(とうか)。蜀ぐみをたばねる君主ようちえんじである。義と友情を重んじている(はず)。

[三国志の天下三分の計]
大勢力を誇った曹操に対し、揚州を孫権が、劉備は荊州益州を統治し対抗しようという策。

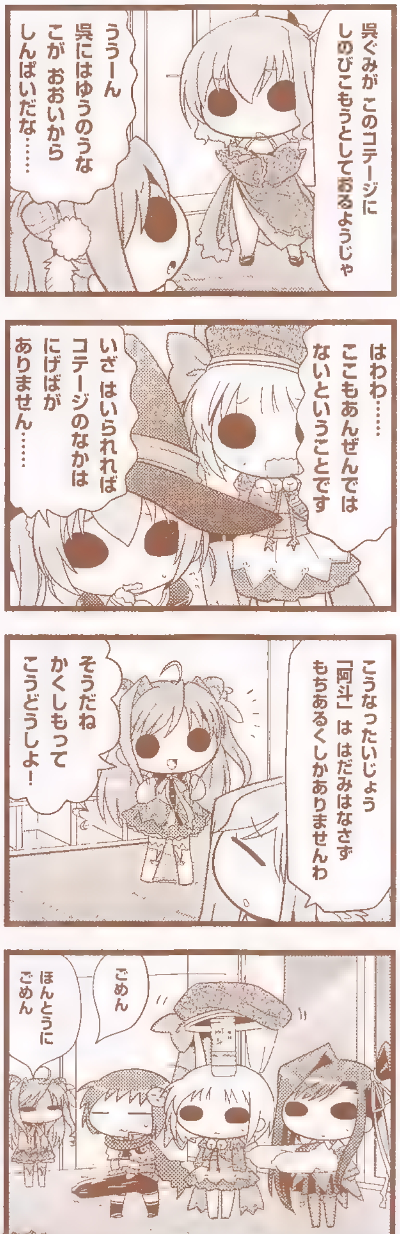
幸宮チノ先生からのおたより

今年の夏も暑かったですね……。

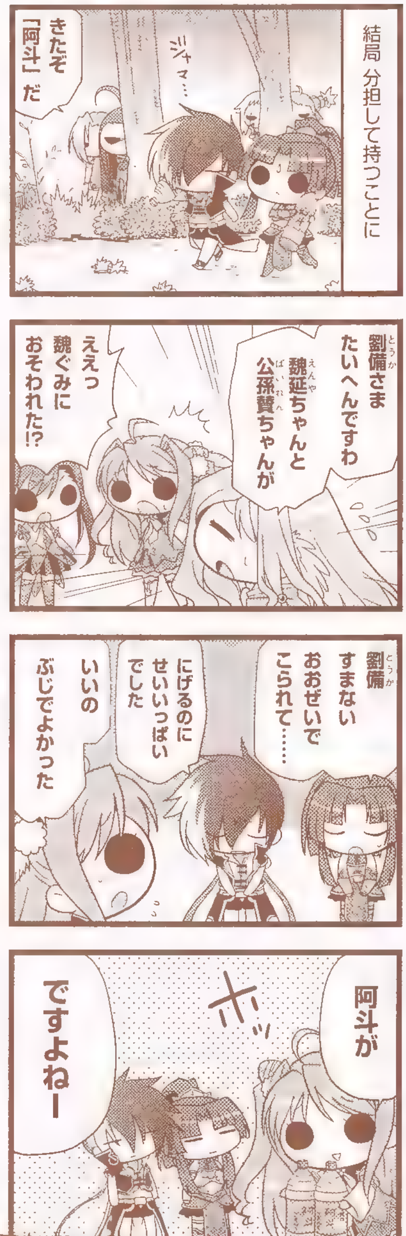
おんみつこうどう



セキュリティ



きけんがいっぱい





[孫策ちゃん]
真名は雪蓮(しぇれん)。呉ぐみを治める君主ようちえんじ。だれよりも孫呉を想っているのだ。



[三国志の阿斗]
劉備の子息で、後の劉禅。しばしば愚帝と評される人物だが、賢帝と評価する説も。



[魏延ちゃん]
真名は 焔耶(えんや)。劉備を心酔する蜀ぐみの体育会系ようちえんじ。

恋姫 幸宮新聞

今号は幸宮先生が恋姫新聞をジャック!?

おなじみアルカディア本誌にて大好評連載中のようじょ三国志、「恋姫☆ようちえん」。その幸宮チノ先生が描く新たなる勇者サーガ(!?)が爆誕!!

現在はまだネームの段階であるがこのコーナーで一部のキャラクターやネームを大公開! 情報はおってアルカディアブログ(http://www.famitsu.com/blog/arcadia/)や本誌にて掲載していく予定となっているぞ。



残念度の高いお姉さん僧侶(!?)

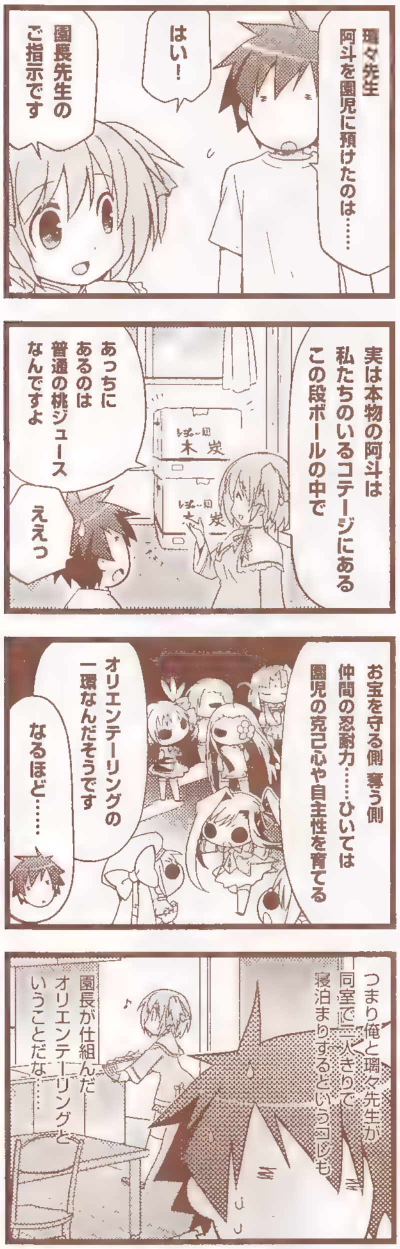


恥ずかしがり屋なボクっ娘魔女!!

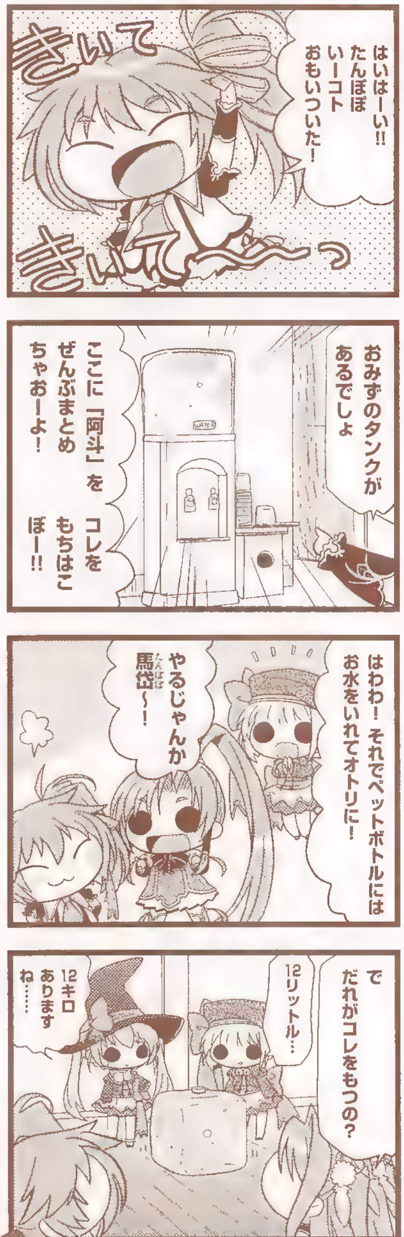


コミュ障勇者御一行の冒険譚が今始まる……。続報をお楽しみに!?

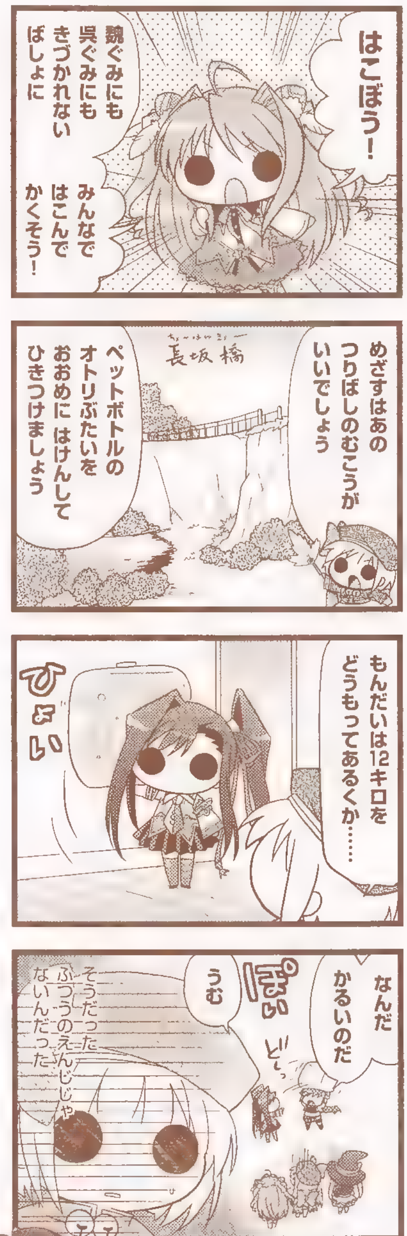
ためされるひとびと



みょーあん!



うんぱん





[オリエンテーリング]
山野を指定された順番に沿って走るスポーツ。転じてレクリエーション(集い)的な意味もある。



[12キログラム]
日本における5歳女子の平均体重は17キログラムほどだそうです。



[普通の園児じゃない]
全寮制の恋姫幼稚園は親元を離れ、子供達が覇権を争うエリート施設なのです。

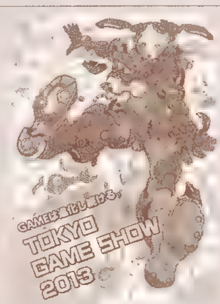
EVENT

今年もゲームの夏がやってきた! 「東京ゲームショウ2013」、9月開催!!

http://tgs.cesa.or.jp/index.html

コンピュータエンターテインメント協会(CESA)より世界最大規模の家庭用ゲームの見本市「東京ゲームショウ2013」が9月19〜22日の4日間、幕張メッセにて開催される。今年はソニー・コンピュータエンタテインメントのPlayStation 4、日本マイクロソフトのXbox Oneと二大次世代機の展示が期待されることもあり、例年以上の盛り上がりが予想されるぞ。

今号では読者の中から抽選で50組100名様に「東京ゲームショウ一般入場用チケット(一般公開日9月21日(土)・22日(日)のいずれか一日用)」をプレゼント! 気になる方は本コーナー右のカコミに詳細を記載したのでチェックしてほしい。本誌発売から開催までの期間が短めなので応募はお早めに!
(※応募〆切りは9月10日必着になります)



●開催概要はこちら

■開催場所:幕張メッセ
■開催日:9月21日(土)、22日(日)
■開催時間:10:00〜17:00
■入場料:前売1,000円/当日1,200円(小学生以下は無料)
■主催:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
■共催:日経BP社
■後援:経済産業省

■プレゼント応募方法■

郵便はがきに次の項目をご記入の上、下記の宛て先までお送りください。
1.郵便番号 2.住所 3.氏名 4.年齢

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部
「東京ゲームショウ入場チケットプレゼント」係

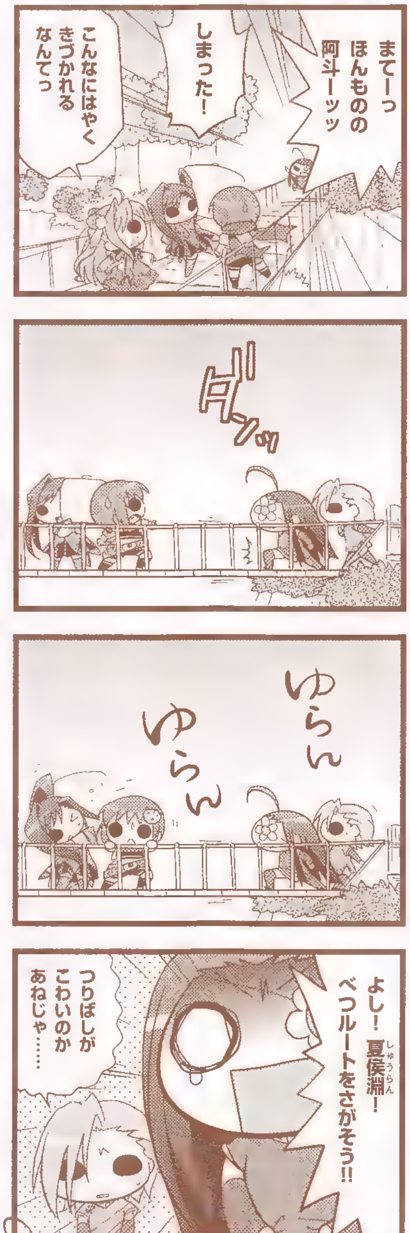
※当選者の発表は、賞品の発送(2013年9月13日頃)をもってかえさせていただきます。賞品の送り先は国内に限ります。

長坂の戦い佳境にて張飛、無双なるか……!?

ゆらゆら



つりばしわたれ



オトリぶたい しゅつどう!





［曹操ちゃん］
真名は華琳（かりん）。魏ぐみの君主ようちえんじで、自らの能力も非常に高い。またドSとしても知られる。



［夏侯惇ちゃん］
真名は春蘭（しゅんらん）。やや短絡的ではあるものの、魏ぐみを代表する将軍ようちえんじである。



［続く］
次回、張飛と趙雲が大活躍の予定……？

てあたりしだいゲームリスト

●2013年9月稼働予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late	エコール／フランスパン	対戦格闘ゲーム
●2013年秋稼働予定タイトル		
THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX for NESiCAxLive	SNK	対戦格闘ゲーム
カラドリウス Aile Ciel	MOSS	シューティング
●2013年冬稼働予定タイトル		
グルーヴコースター	タイトー	音楽体感アトラクション

●稼働日未定タイトル		
GUILTY GEAR Xrd -SIGN-	アークシステムワークス	対戦格闘ゲーム
ULTRA STREET FIGHTER IV	カプコン	対戦格闘ゲーム
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2012-2013	セガ	スポーツゲーム
ヤタガラス Attack on Cataclysm	ヤタガラス開発チーム	対戦格闘ゲーム
スカルガールズ（仮）	タイトー	対戦格闘ゲーム
エレベーターアクション	タイトー	アクション
スペランカー	M2	アクション
ラスタンサーガ	タイトー	アクション

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●『GUILTY GEAR Xrd-SIGN-』のロケテストが開催されましたね。セガ秋葉原1号館の1フロアを丸ごとジャックするという大規模なロケテスト。それを人で埋め尽くすのですから、その人気たるやすごいものです。2000年、ゼクスシリーズ稼働前後の熱狂を思い出しますよ。（杉田）

●今月の『LoVⅢ』特集は、稼働前の限られた時間の中でできるギリギリのところまで詰め込みました。この場を借りて、取材にご協力いただいた関係各所の皆さまにお礼申し上げます。ご協力ありがとうございました! そして、ACは稼働後が本番! 次号も全力で記事作成するのでお楽しみに!!（霜田）

●「COJ」、マジ勝率低過ぎてカード作り直したいレベル。まぁ、つってもTCG初心者なんで当然か……。あと、猛者ネタでひさびさに『D&D』やったけど、こっちも難し過ぎて悶絶。こんなムズかったっけ……!? あと9月は『MH4』が出るんで、仮病で半年くらい会社休みたい。（個人演習厨itakyo）

●お待たせておりまして申し訳ございません! 七瀬葵先生による商業20周年記念ムック「festa!」はもう少しだけお待ちください! そしてそして藤丸あお先生による「WRANING!! ダライアスさん」一巻は11月発売で予定! さらに下半期はコミックなど楽C企画本をどしどしお送りする予定です!（松D）

●本誌が発売するころにはもろもろが少しは落ち着いているはずなので、久々に一日中ゲーセンにこもれるはず! 脳内で仕上げた「律儀おなら体操」を試しに行くんや! ほかにも『LoVⅢ』や『KOF XⅢ』など、ゲーセンライフが捗りそうです!（レベル50になればハイパー阿国さんになると信じているシンドウ）

●『LoVⅢ』がついに稼動。この号が発売されるころにはすでにプレイしまくっているとは思いますが、未来のなかむらに今ここで（20日現在）聞いておこう。未来のなかむらへ。ねえねえ、引けたー? UR引けたー!? えっ、まだ引けてないの? やだー、今どんな気持ち?（にやにや・イレイザー）

●最近はAC向け格闘ゲームの新作発表が多く稼働が楽しみですね。新作のロケテにも行きましたが、画面内を所狭しと動き回るキャラを見るだけで楽しかったです。格闘ゲームは下手だから……と言わずとりあえずコインを一個入れてキャラを思いっきり動かしてみてはいかがでしょうか。（テラダ）

●当欄にまで目を通す方ならご存知かとも思うけど、絶版コミックなどを無料公開しているJコミ（http://www.j-comi.jp/）にて、馬頭ちーめい『BREAK-AGE』が公開中。『バトルテック』日本上陸の1992年に連載開始した、アーケードロボットゲームを題材とした漫画です。必読。（松浦恵介）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　坂本 武郎
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／松浦 大輔／新藤 剛／中村 翔／寺田 智
■編集協力（五十音順）　飛鳥／age／ADL／伊勢猫／ウメハラ／H.H／HSY／OYZ／げっつ☆先生／C・LAN／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／凡／真と偽／松浦恵介／魔法のランプ／マンモス丸谷
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新要 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画家（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／げっつ☆先生／七瀬葵／藤丸あお／結川カズノ／幸宮チノ
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／福島 慶総／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／梅山 達夫／山田 達夫
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／請地 良介／今井 達弘
■編集総務ほか　原 正典／渡辺 千恵子／山内 ユリコ

『アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

最新攻略情報をお届け!

LORD of VERMILION Ⅲ

全国大会直前!! 今、流行の選手に迫る!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

NEXT NUMBER 160は

2013年10月30日（水）発売予定

ライター募集中!!

アルカディア編集部では本誌及び各種ムックの原稿を書いていただけるライターを募集しております。

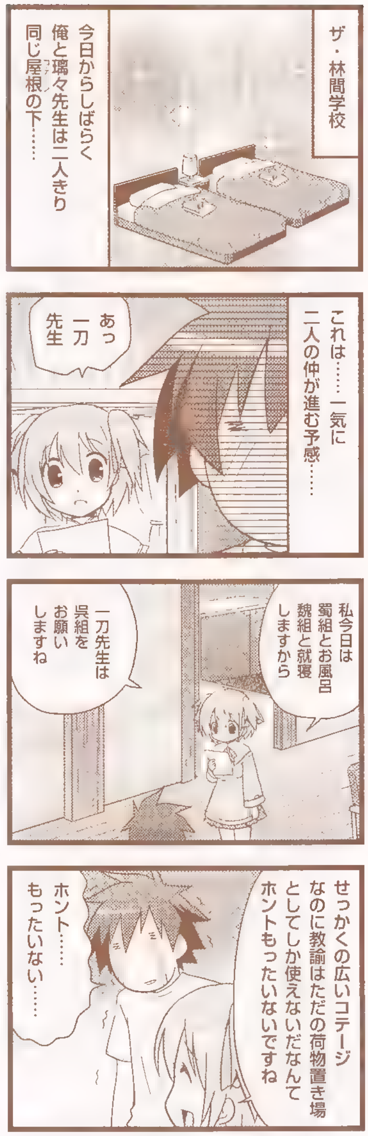
■募集要項　編集やライターなど実務経験のある方や編集知識をお持ちの方、アーケードゲームに造詣が深い方、実力次第では未経験者も歓迎致します。

■必要書類　①履歴書（PCのメールアドレスを明記してください）②自由課題（ゲームの紹介文や攻略情報、コラム、企画など　形式は自由）

必要書類を各種ファイル形式にて以下のアドレスまでお送りください。

arcadia-contact@arcadiamagazine.com

応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡が無い場合は不採用となりますのでご了承ください。



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿　猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

12月号/9月17日（火）必着
2月号/11月18日（月）必着
4月号/1月16日（木）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア10月号［No.159］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.159
第14巻 第8号 通巻第159号 平成25年8月30日発行・発売（偶数月1回30日発行・発売）
雑誌11447-10
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



宮本夢沙、二天一流の名に恥じぬ一撃必殺……!!

次号に続く!!

➡本作品は巻末からお読み下さい。


ぼおおぉッ


二天一閃剣!!!!
にてんいっせんけん


!!
せー…
のっ


始めッ
ウラアッ!!
なっ…
竹刀がどっかいっ
何してる植田!!
上だ!!
へ?



そう お前だ!!
ざわ
よし… 宮本 来なさい
ざわ
はーい!!
む 夢沙ちゃん へーキ?
あの人 すごく でかいよ?
うんっ だいじょーぶっ!!
ウス
植田! やっちまえ! 手加減は いらねえぞ
では 先鋒戦
剣豪学園 宮本
対!!
雲井高校 植田!!


皆さんはじめはそうおっしゃいます
でもこれはハンデです
真剣勝負であなた方に負ける生徒など我が校に一人もいません
なっ・・・
なんだとオオオ～!!
・・・
クックックッ
いいだろう・・・!
おい!! そこの小さいの!!
にゃっ?


は？
し…しかし…女生徒しかいないようですが…？
アレ？言ってませんでしたかな？
ウチは女子高なんですよ
なっ…
ふざけないでいただきたい!!
我々は正式な親善試合をしに来てるんだ!!
それを…メンバーも決めてない!! 女子高だって事も隠してた!!
こんなガキ共とチャンバラごっこをさせるつもりか!!
大丈夫…
ふざけてなどいませんよ


ズバ
うわっ　でかい!!
あれ?
あのはじっこの人……
……いいんですかな校長
防具なしの『剣術』ルールで
ククク
ええもし必要でしたら防具を用意させますが…
いえいえウチはいいんですよ全国優勝チームですから
ワハ
でも雲井高校さんの大切な選手にもしもの事があったら…
ハッハッハ…まるでウチがケガさせられるような言い方ですな
それで…そちらの選手はどこに?
ええそこにいる生徒の中からご自由にお選び下さい


じゅーべーおはよーっ
夢沙ちゃんおはよ！
ギリギリセーフ!!
今日はれんしゅーじあいだってさー
この子は同じクラスの宮本夢沙
先祖はあの宮本武蔵らしい。
どうもこの学校にはほかにも
有名な剣豪の子孫が集められているらしい
先鋒前へ！
おう!!


私立・剣豪学園
体育館
ではこれより
雲井高校
剣道部との
親善試合を
始める!!



ボワァ…
あれ？
どうしたの？
何だろ 目が…
？
ううん 何でもない
もうすぐつくよー
おおー


さっきの箱は？
ずいぶん古そうだったけど
『魔法の箱』なんだ
え？
おじいちゃん
これなに？
これは『魔法の箱』じゃ
十兵衛が16才になったら開くから…無くさないようにいつも持っているんだよ？
うん
そういえば…
今日があたしの16才の誕生日だ
ポヤァ…
ん？


あたし
羽生十兵衛
あんたも
転校生？
あれ？
でもウチ
女子高か？
いや…
でもなんか
聞いた事
ある名前だね
柳生十兵衛の
子孫なんだって
男みたいな
名前でしょ
へえ…
君の学校…
剣道強いん
だって？
聞いた事
なかったけど
……
あたしも
先週転校してきた
ばっかで…
よく知らない
んだよねー
俺は鬼小島（おにこじま）
親善試合に
呼ばれたんだ
何？
先祖は鬼ケ島
の鬼？
さあ…
お互いに名前に
苦労するね


この箱
君のー?
あっ
ごめん!
落としちゃった
!
ザザンッ
よっ
君
剣豪学園の生徒?
うん
一応
コーチ達とはぐれちゃって…
道教えてくれないかな?
実はあたしも迷って今木の上から探してた所なんだ
えええぇ!?
でも大丈夫
学校見えたから

今井神先生の「神コミック」いよいよ本格連載開始……!!



※本作品はこちらからお読み下さい。

情報専門誌 アルカディア ARCADIA 10月号 159
発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元／株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
enterbrain 特別定価1,380円 本体1,314円



Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-10

4910114471039
01314